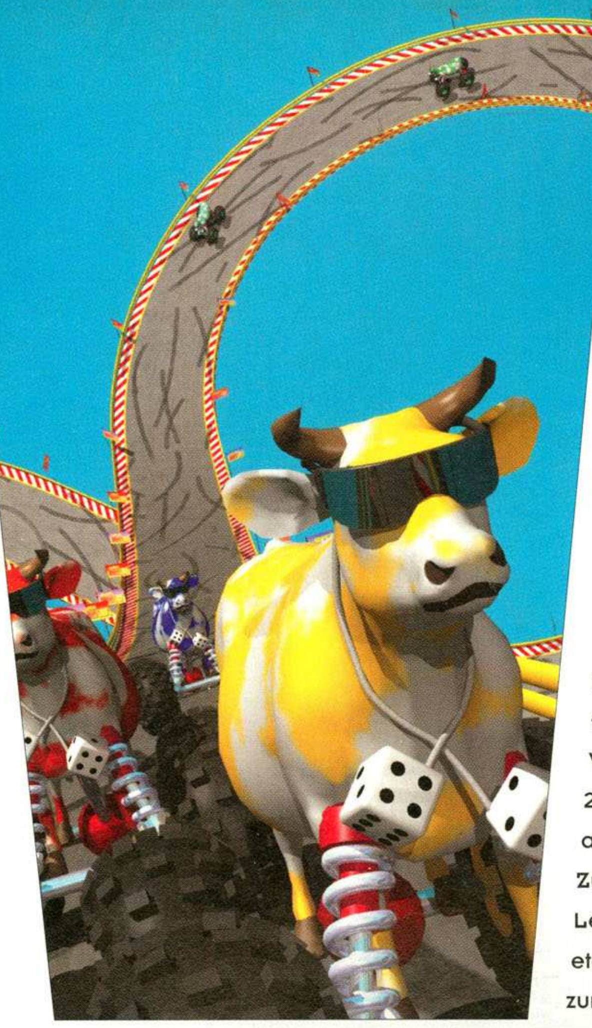


12/95
CYBERMEDIA
Pinocchio & Donald Duck für Super NES
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
JUBILÄUMSAUSGABE
Power-Spiele für die
Play-station
Loaded • Striker • Resident Evil
Prime Goal EX • Actua Soccer
Take off zum
Sega Saturn
Axe: The Duel • Virtua Hang-On
Twin Bee • Sega Rally • Virtua Cop
Jeder Test ein Treffer
77% Spot goes to Hollywood
76% Earthworm Jim 2
90% Diddy's Kong Quest
79% Secret of Evermore
68% Weaponlord
74% Mechwarrior 3050
79% Donald Duck
SPIELEKOMPETENZ UND CHAOS:
2 JAHRE MAN!AC
4 398044 105901 12

'DIES ist dAS BESte ViDeOSPIEl Aller ZEiten'

SAgt ROBert ZEngerle, REDakteur ViDEO GaMES

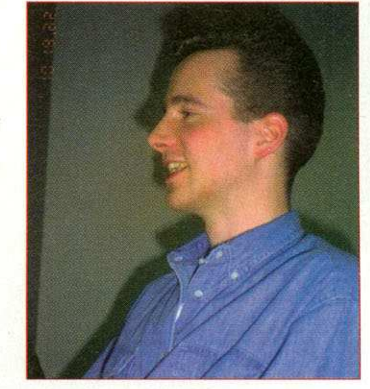




# KÜHE IM WELTRAUM

Coming-Out eines Herdentieres: Seit wir vor zwei Jahren eine vorwitzige Kuh im Hintergrund von "Gunstar Heroes" (und kurz darauf in "Raiden") entdeckten, haben die Wiederkäuer Konsolen-Karriere gemacht. Aus dem Symbol für geistige Beschränktheit und opportunen Lebensstil wurde ein Zeichen für Coolheit, selbst unter extremsten Bedingungen. In diesem Heft findet Ihr gleich zwei Spiele, die den ehemaligen Videospiel-Outsider zum Star machen: "Earthworm Jim 2" (Test auf Seite 80) und "Super Skidmarks" (Seite 47), aus dem wir nebenstehendes Motiv entnahmen.

Zum letzten Heft: Unser provokantes Editorial "Gibt's ein Leben nach 16-Bit?" wurde auch in der Nintendo-Chefetage gelesen. Der Marktführer konnte unsere Einschätzung nicht teilen, tagelang glühten die Telefone und Faxgeräte. Grundsätzlich bestehen zwischen Nintendos Marktanschauung und der unsrigen nur geringe Unterschiede. Daß wir Nintendos Strategie, den Kunden nicht im Stich zu lassen, sondern ihn sechs Jahre nach der Markteinführung mit konkurrenzloser Software zu versorgen, für fair und vorausschauend halten, haben wir wiederholt geschrieben. Auch die Bewertungen für die Nintendo-Weihnachtsspiele sprechen eine klare Sprache. Von "allen guten Spielen" verlassen ist das Super Nintendo somit nicht. Tatsache bleibt jedoch, daß gut 70 Prozent aller Fremdanbieter das Mega-Drive- und Super-NES-Geschäft schleifen lassen und sich in erster Linie um 32-Bit-Systeme kümmern. Daß unsere Aussage kontrovers gemeint war, versuchten wir mit Gunter Hansens "Yoshi"-Cartoon (Mario hüpft über die 32-Bit-Konsolen zu neuen Ufern) auf der gleichen Seite präventiv zu klären. Lassen wir den 16-Bit-Marktführer selbst zu Wort kommen: Auf Seite 16 verrät Nintendos Marketing-Chef Werner Rudolph, wie seine Firma Gegenwart und Zukunft des Spielemarktes sieht.






Neuer Mann an Bord der MAN!AC: Seit dieser Ausgabe verstärkt Tobias Hartlehnert unser Inhouse-Testteam. Tobias, Ex-Informatikstudent, Computer- & Videospielexperte und WWW-Programmierer, schrieb u.a. die Tests zu "EW Jim 2", "Super Skidmarks" und "D". Sein Portrait wurde unseren Meinungsgesichtern leider noch nicht angepaßt und findet sich deshalb erst in der nächsten MAN!AC. Doch schon jetzt treibt der Präzisions-Freak die Chefredaktion mit seinem Killer-Gedächtnis in den Wahnsinn: Noch nach Tagen erinnert er sich an den genauen Wortlaut einer Martin- und Winnie-Order – Aufträge, die nicht im logischen Wortlaut eines Assembler-Programmes gehalten sind, treffen bei Tobias auf Kritik oder gar Protest Die MAN!AC-Bosse rächen sich mit dezentem Spott zu Tobias jüngster Vergangenheit – seinen Amiga hält der Jung-MAN!AC noch immer in Ehren.

# MAN!AC

2 JAHRE

**22** Happy Birthday: Die MAN!AC-Redaktion blickt auf die vergangenen zwölf Monate zurück.

**14** Deutschland-Premiere: "Sega Rally" könnt Ihr auf dem Saturn auch im Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen genießen.

**8** Capcom sagt den Prügelhelden leise servus und beordert einen mysteriösen Einzelkämpfer zur Playstation-Visite.

**6** Totale Playstation-Action: Gremlin schickt eine Handvoll schwerbewaffneter Söldner in monsterüberflutete Dungeons.

## NEWS



## IMPORT-TESTS



## FEATURES



## MEDIEN



## RUBRIKEN

# PRESENTS

## TESTS

# SPRITE-RANDALE IN B

***Softgold-Partner Gremlin Interactive hat sich auf 32-Bit vorbereitet: "Loaded" soll Baller-Fans ans Joypad fesseln.***

Rauchende Gewehrmündungen, Laser-Kreuzfeuer und bildschirmerschütternde Detonationen – gehören diese Action-Elemente der 16-Bit-Vergangenheit an? Die bislang erhältlichen Next Generation-Highlights beschränken sich auf rasende Polygone und 3D-Prügler. Erst mit "Loaded" erhalten Playstation-Besitzer einen Actiontitel mit klassischen Qualitäten: In der Rolle eines verrückten Endzeit-Kriegers wütet Ihr alleine oder gleichzeitig mit einem Kumpel durch die Schächte eines futuristischen Hochsicherheitsgefängnisses, einen Versorgungstunnel, spurtet über Friedhof und Schrottplatz zum Rechenzentrum, wo Obermotz Fub auf Euch wartet.

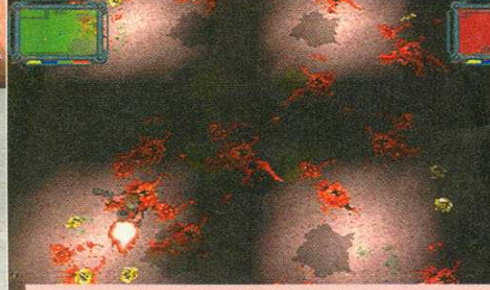
Durch moderne Polygon-Technik erblickt Ihr Wände, Säulen, Betten und Kisten in 3D und gewinnt so einen räumlichen Eindruck. Unter freiem Himmel erklimmt Euer Held Hügel oder steigt in Täler hinab. Das Abenteuer beginnt im Hochsicherheitstrakt einer Strafvollzugsanstalt: Mit einer eingeschmuggelten Knarre wollt Ihr Euch zum Ausgang der Festung durchballern und haltet dazu Ausschau nach vier Schlüsseln. Euer Weg führt durch schummrige Gänge mit unzähligen Zellen und durch die psychiatrische Abteilung. An riesigen Geschütztürmen vorbei schleicht Ihr dem Ausgang entgegen.

Mit einem Auge auf dem eingebauten Radar findet Ihr versteckte Gänge, in denen Bonus-Punkte und Extra-Energie lagern. Doch Eure Knastkumpane sind nicht glücklich über die Befreiungsaktion und verteidigen ihre Zellen: Mit einem ironischen "Piece"-Grunzen stürmen Euch bewaffnete Gangbanger, Glatzköpfe und Lebenslang-Zombies entgegen, feuern aus allen Rohren oder schlagen mit Gummiknüppel und Holzkeule auf Euch ein. Die Insassen einer Gummizelle hüpfen in Zwangsjacken hinter Euch



Trennt Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus vom Partner, zoomt die imaginäre Kamera auf einen größeren Ausschnitt. Kämpft Ihr zusammen, verkleinert sich die Ansicht.

Feuer frei aus allen Rohren: Laßt Ihr es mit schwerer Artillerie krachen...



... ist der Boden anschließend mit Körpereilen übersäht. Kein angenehmer Anblick für Spieler mit sensiblem Magen.



Jeder Charakter fegt seine Gegner mit der eigenen Smart-Bomb vom Schirm.



Die Fliege ist zurück: Per Teleporter beamt Ihr Euch in versteckte Räume.




Als finsterer Monster-Türsteher feuert Ihr Raketen auf unschuldige Knastinsassen.

## FUSSBALLER BETRETEN DIE POLYGONWELT

**Wer lieber mit Sportlichkeit als mit roher Gewalt beeindruckt, spart auf Gremlins "Actua Soccer": In dem aufwendigen 3D-Fußball steuert Ihr eines von 44 internationalen Teams über den Rasen. Mit den Feuertasten paßt Ihr über das Spielfeld, kickt den Ball weit hinaus, wechselt den Spieler und dirigiert die Kame-**




"Tooor!" – Nach jedem Treffer feiert Euer Team vor dem depremierten Torwart.

# LOCK 13



In der Gummizelle bewacht ein gefesselter Gefangener einen sagenhaften Goldschatz.

Auf dem Friedhof geht Ihr hinter den Grabsteinen in Deckung.

Zu zweit habt Ihr nicht nur mehr Feuerkraft, die verschiedenen Waffen ergänzen sich auch im Gefecht.

Wer sucht, der findet: Vier Schlüssel müßt Ihr im Kerker aufspüren.

her und versuchen, Euch mit einem gewaltigen Headbut auszunocken. Glücklicherweise ist jede der sechs Spielfiguren mit Flammenwerfer, Doppel-Colt, Raketenwerfer oder Laser gerüstet, die Ihr mit Waffen-Extras zu krassen Vernichtungsmaschinen ausbaut. Obendrein hat jeder Krieger Handgranaten in der Tasche, die in sekundenschnelle den gesamten Bildschirm in eine Todeszone verwandeln.

Jedes der 15 Levels ist wie ein Labyrinth aufgebaut, das Ihr erst verlaßt, wenn Ihr eine bestimmte Aufgabe erfüllt habt: Ihr sucht vier Bauteile einer Bombe, um eine Laser-Barriere zu zerstören, sammelt Security-Karten und sucht in Geheimgängen nach einem defekten Gulli, der Euch ins nächste Stockwerk führt. Auf dem Weg zum Obermotz jagen Euch heulende Wachhunde, quietschende Kampfroboter, bewaffnete Wachen oder gar rotierende Laser-Türme. In den Gängen und Hallen stehen unscheinbare Kisten herum, die bei einem Treffer explodieren und Euch – wir drücken die Daumen – Erste-Hilfe-Koffer, Munitionskisten, Goldstücke und Waffenzubehör freigeben.

Die 15 Labyrithe strotzen vor FX-Spielereien: Laternen in rot, blau, grün, gelb und weiß erleuchten Schächte und Fieslinge, Explosionen erhellen für kurze Zeit einen ganzen Raum, düstere Rauchwolken entsteigen der Mündung Eurer Waffe und verdecken für eine Weile die Sicht. Für satte Hardcore-Untermalung sorgt die Band "Pop will Eat Itself" mit quietschenden Gittarren und Knüppel-Schlagzeug.

Das Spielprinzip von "Gauntlet" mit einem gesunden Schuß Rätselei und einer Handvoll High-Tech-Effekten ist eine gesunde Mischung für jeden Baller-Fan: Wir warten gespannt auf die fertige Testversion. *oe*

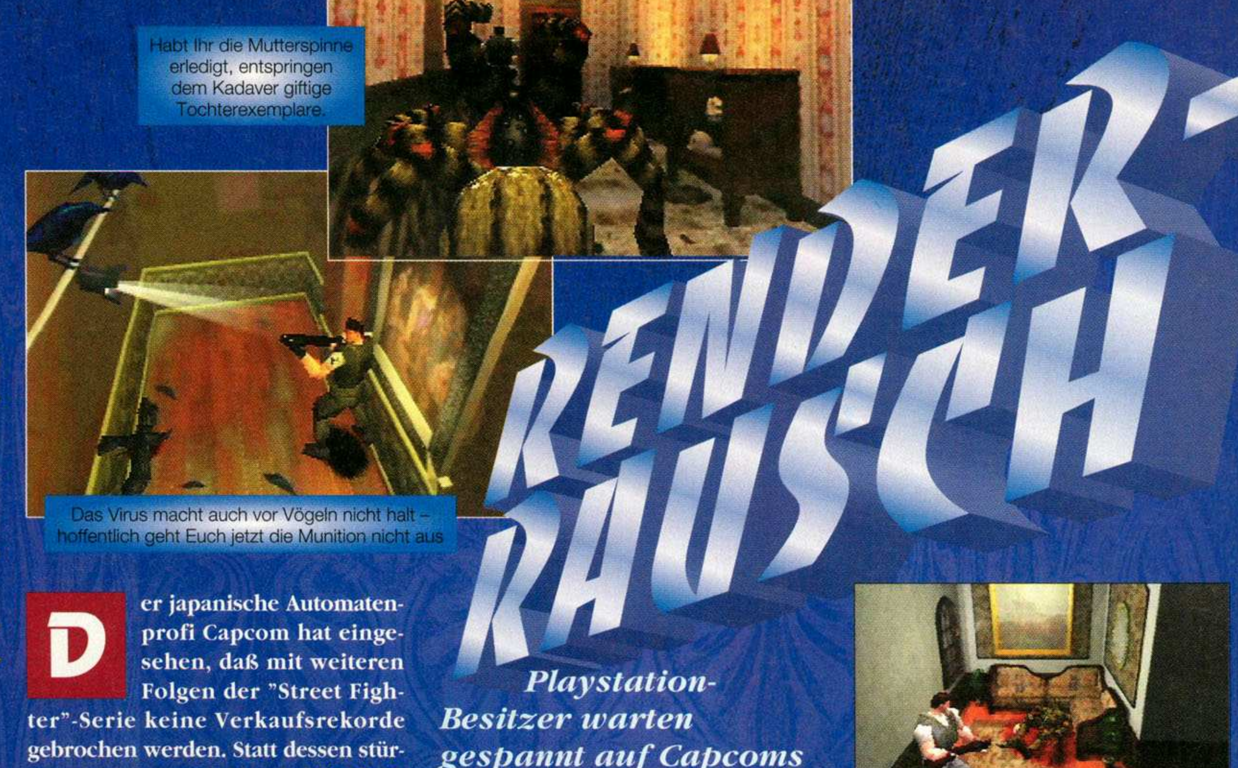
Erst schießen, dann fragen: Die "Loaded"-Helden schleppen schwere Geschütze mit sich herum.

Mit der "Replay"-Funktion spult Ihr per Icon-Menü durch die schönsten Spielszenen.

**ra. Sieben verschiedene Perspektiven halten den Ball immer im Blickfeld, die Spieler hechten, stolpern und sliden dank Motion-Capture-Technik wie Ihre Real-Vorbilder durch das Stadion: Fußballstar Chris Woods posierte vor den Sensoren. Mit der eingebauten Digi-Kamera holt Ihr die schönsten Pässe, souveränsten Tore, umstrittensten Solo-Vormärsche und gemeinsten Fouls noch einmal auf den Bildschirm oder lernt aus Euren Fehlern für kommende Turniere. Im Lärm der jubelnden Zuschauer-Massen sorgt der englische Star-Kommentator Barry Davies für authentischen Live-Report: Über 4000 Namen und Sprüche hat er im Tonstudio auf CD gebannt.**

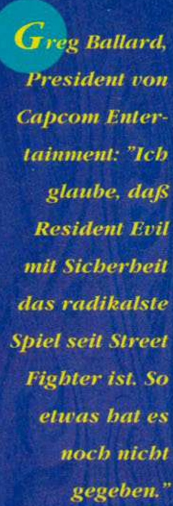
# RENDER-RAUSCH

**Playstation-Besitzer warten gespannt auf Capcoms explosive Mischung aus "Black Hawk"-Action und "Alone in the Dark"-Ambiente.**



Habt Ihr die Mutterspinne erledigt, entspringen dem Kadaver giftige Tochterexemplare.

Das Virus macht auch vor Vögeln nicht halt – hoffentlich geht Euch jetzt die Munition nicht aus



*Greg Ballard, President von Capcom Entertainment: "Ich glaube, daß Resident Evil mit Sicherheit das radikalste Spiel seit Street Fighter ist. So etwas hat es noch nicht gegeben."*

Der japanische Automatenprofi Capcom hat eingesehen, daß mit weiteren Folgen der "Street Fighter"-Serie keine Verkaufsrekorde gebrochen werden. Statt dessen stürzen sich die Entwickler der *US-Abteilung* auf die neue Sony-Hardware und zaubern für "Resident Evil" weiche Polygon-Texturen und speicherfressende Raytracing-Optiken.

In einem abgelegenen Landhaus im Westen Amerikas geschehen fragwürdige Dinge: Ein Team von Genforschern experimentiert im Auftrag der Regierung mit gefährlichen Viren. Bei der Manipulation entsteht ein aggressiver Erreger, der sich unbemerkt ausbreitet. Die befallenen Opfer verwandeln sich allmählich in Zombies und haben eine schlechte Angewohnheit: Hunger nach Menschenfleisch. Zu allem Überfluß bricht die gesamte Kommunikation mit dem geheimen Stützpunkt ab – jetzt müßt Ihr die Gensuppe auslöffeln. In der Rolle von Chris Redfield, einem ausgebufften Agenten, macht Ihr Euch auf die Suche nach überlebenden Wissenschaftlern und einem versteckten Helikopter, um dem Horror zu entfliehen.





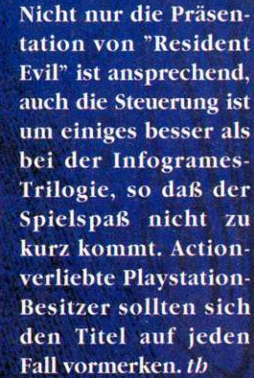
In der Halle des Landhauses greifen die Zombies von allen Seiten an – da rollen Köpfe...

Wie in den "Alone in the Dark"-Spielen seht Ihr Euren Polygon-Recken aus der Sicht einer dritten Person in einer gerenderten und komplett mit Texturen belegten 3D-Welt. Die Umgebung ist dabei statisch, während Eurer Held und die Monster animiert durch die Hallen des Landhauses geistern. Die virtuelle Kamera wechselt die Einstellung, sobald Ihr an den Bildschirmrand gelangt oder die Programmierer einen Perspektivenwechsel vorgesehen haben. Der Inszenierung soll dadurch mehr Kino-Flair verliehen werden. Wenn es an zwei benachbarten Blickwinkeln zum Kampf kommt, führt die flexible Kamera aber zu ständigen Schnitten. In der Vorabversion konnte man ein Schrotgewehr von der Wand nehmen und den Fleischfressern eins auf den faulenden Pelz brennen. Das fertige Spiel soll zahlreiche Gegenstände enthalten, mit denen Ihr Kombinationsrätsel löst und verschlossene Türen öffnet. Auch das Arsenal an Verteidigungswaffen wird noch vergrößert: Bazookas, Kettensägen und Äxte machen den schleimigen Untoten den Garaus. Bildschirmtexte wird's nicht viele geben, dafür müßt Ihr die Umgebung ausgiebig durchsuchen.

Das Herausragende an "Resident Evil" ist weniger die Hintergrundgeschichte oder der Spielverlauf. Dafür haben sich Grafiker und Sound-Leute von Capcom mächtig ins Zeug gelegt und die 32-Bit Hardware ins Schwitzen gebracht. Die Kreaturen kriechen aufwendig gerendert und flüssig animiert durch die Hallen. Beeindruckende Monster sind mit viel Liebe zum Detail konzipiert: Mannshohe Spinnen zerfallen zu kleineren Exemplaren, aufdringliche Raben schlagen elegant mit den Flügeln. Die meisten Feinde streckt Ihr mit zwei Schüssen nieder. Geht Euch die Munition aus, müßt Ihr Euch nicht mit bloßen Händen verteidigen – ein Küchenmesser leistet beim Überlebenskampf ebenso gute Dienste.

In der Vorabversion gab's einen sakralen Soundtrack zu hören, der die beklemmende Atmosphäre gut unterstreicht. Dazu heulen die Monster wie in einem B-Horrorfilm, Zombie-Schlürfen läßt Euch erschauern.

Nicht nur die Präsentation von "Resident Evil" ist ansprechend, auch die Steuerung ist um einiges besser als bei der Infogrames-Trilogie, so daß der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Action-verliebte Playstation-Besitzer sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken. *tb*



Die Putzfrau wird sich freuen: Der neue Teppichboden wird von einem Opfer dunkelrot gefärbt.





In den Gängen spritzt das Pixelblut – eine Deutschland-Veröffentlichung halten wir für unwahrscheinlich

18 % aller Väter kriegen regelmäßig eine gepfiffen.*

*nach einer nicht repräsentativen Umfrage.

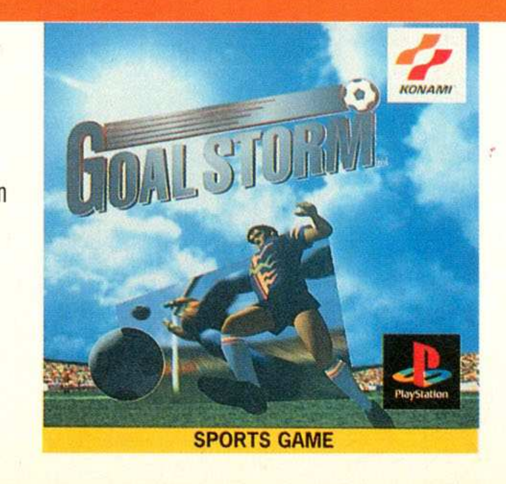
BORSCH, STENGEL & PARTNER

Goal Storm. Wenn Du Dir den vollen Spaß reinpfeifen willst.




# Goal Storm. Nix für Pfeifen.

Boah ey, echt easy! Goal Storm, das erste Polygon-Fußballspiel für die Playstation, ist so stürmisch, da fliegt Dir die Kappe weg. Flanken in 32 Bit. Dribblings in 3D. Mega-Zoom-Kopfbälle. Mittendrin-Fallrückzieher. Alles da, alles echt realistisch. Und alles in drei abgefahrenen Kamera-Perspektiven. Ab zum Händler, pfeif's Dir rein!





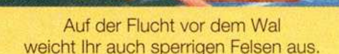


KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

# Marionette auf Flucht

***Pinocchio, hölzerner Held aus Literatur, TV und Walt Disney-Filmen, läßt die Glieder jetzt auch auf dem Super Nintendo klappern.***

Wer den Wal hat, hat die Qual: Falls Ihr auf stürmischer See vom Riesen verschluckt werdet, müßt Ihr in dessen Magen ein Feuer entfachen.



Auf der Flucht vor dem Wal weicht Ihr auch sperrigen Felsen aus.

Im automatisch scrollenden Tauch-Level hängt Ihr Euch an Fische, die gegen die Strömung anschwimmen.

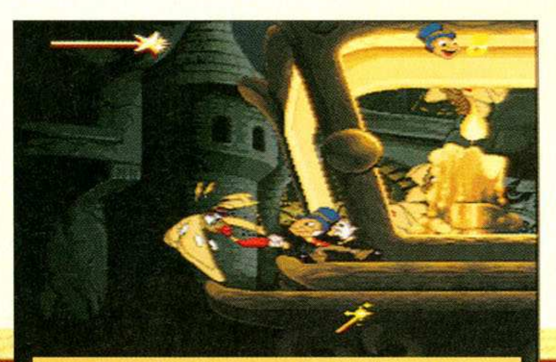
Als die MAN!AC-Redakteure noch den Laufstall unsicher machten und ihre Umwelt mit der Rassel terrorisierten, hatte Pinocchio schon seine eigene Cartoon-Serie. In den 70er- und 80er-Jahren begeistern unzähligen Pinocchio-Fan-Artikeln wie Bettbezüge oder Federmäppchen. Jetzt möchte sich die telegene Marionette auch mit den Super-Nintendo-Fans anfreunden.



***Die Levels halten sich an die Zeichentrickvorlage: Mit einem Bilderbuch werden die Abschnitte inhaltlich miteinander verbunden.***

Nachdem rabiate Helden wie "He-Man" und die "Saber Raiders" den naiven Tolpatsch aus dem Nachmittagsprogramm gedrängt haben, erinnern wir Euch kurz an die Geschichte: Der einsame Schreinermeister Geppetto betet Nacht für Nacht um einen Sohn. Diesen schenkt ihm aber keine irdische Frau, sondern eine gute Fee, die Gepettos selbstgeschnitzter Marionette Pinocchio magisches Leben einhaucht. Geppetto schickt seinen Sprößling sogleich in die Schule, damit aus dem Lauser ein gelehrter Mann wird. Doch Pinocchio reißt aus, um die Welt auf eigene Faust zu erkunden: In seinen zahlreichen Abenteuern geht er vielen Scharlatanen auf den Leim, die den fröhlichen Holzkopf fangen und berauben wollen. Schließlich kehrt der verlorene Sohn zu seinem Vater zurück und wird dort freudestrahlend empfangen.

Kindern lehrt die Geschichte, keinem Fremden zu trauen, nicht von daheim wegzulaufen und die Eltern nicht zu belügen - weil man es ihnen wie Pinocchio an der langen Nase ansehen würde. Im Super Nintendo-Abenteuer spielt Ihr die Walt Disney-Kurzfassung nach: Im ersten Level hüpft Ihr in die Schule und sammelt Eure verlorenen Hausaufgaben ein. Im Dorf gibt es einen versteckten Hinterhof, wo Extras auf Euch warten. Ihr schwingt Euch vom Fenstersims auf die Hausdächer, wo Euch brüchige Dachplatten auf entlegene Plattformen fallen lassen. Wasserpumpen und Holzschilder dienen Euch als nützliches Katapult. Auf dem Weg werdet Ihr von gemeinen Topfschmeißern, Holzhammer-Katzen und Gänsen gejagt. Im zweiten der insgesamt zehn Levels übernehmt Ihr die Rolle der Grille Jimmy und verteidigt eine Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter. Danach spielt Ihr wieder Pinocchio und nehmt an einem Tanzwettbewerb



Im zweiten Level übernehmt Ihr die Rolle des kleinen Jimmy und verteidigt mit Eurem Regenschirm eine Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter.

# der

Auf dem Meeresgrund zwicken Euch hinterlistige Krebse in die Holz-Wadel.



Bei Pinocchio gibt's keinen TÜV: Auf der Achterbahn duckt Ihr Euch unter vorwitzigen Balken weg und springt über brüchige Stellen.

im Marionettentheater teil. Habt Ihr Euch noch nicht genug amüsiert, geht's weiter zum Rummelplatz, wo Ihr Euch von Ballon zu Ballon hangelt und anschließend in die morsche Achterbahn steigt. Danach flüchtet Ihr von einer Insel, wo Ihr Euren Vater Geppetto trefft. Die Flucht könnt Ihr nur mit einem Floß bewerkstelligen, mit kräftigen Ruderschlägen weicht Ihr den Klippen aus. Auf hoher See verfolgt Euch anschließend ein Wal, der Euch mit Haut und Haaren verschluckt: Entfacht im Magen des Ungetüms ein Feuer – der


Genaues Sprung-Timing verlangt das Hangeln von Ballon zu Ballon auf dem Jahrmarkt.

gewaltige Säuger muß husten und spuckt Euch auf den Meeresboden. Im letzten Level laßt Ihr Euch von Fischen ans Festland ziehen, wo der fröhliche Abspann auf Euch wartet. Pinocchio empfängt Euch mit kindgerechter Knuddel-Grafik: 24 MBit Modul-Speicher lassen viel Platz für herrlich flüssige Animationen, bunte Hintergrundgrafiken und peppige Spezial-Effekte. Wechselt Ihr im Dorf die Straße, stolziert Pinocchio anmutig in den Hintergrund – fallen die Gänse über unseren Kinderheld her, verschwinden die Kontrahenten in einer polternden Staubwolke, aus der gelegentlich ein Fuß oder Kopf heraussticht. Pinocchio marschiert an prachtvollen Häuserfassaden vorbei und verschwindet auch mal hinter einer Mauer oder einem Felsbrocken im Vordergrund. Die Hintergrund-Melodien orientieren sich am Zeichentrick-Soundtrack und gehen sofort ins Ohr. Auch wenn Pinocchio in erster Linie für das junge Publikum konzipiert ist, sollten auch Profi-Hüpfer ein Probespiel wagen. *oe*



## EINE ENTE SIEHT ROT


Der Buschmann geht in Deckung: Auch auf dem Super Nintendo läßt Ninja-Donald die Handkante walten.

**Neben Pinocchio bereitet sich ein zweiter Disney-Held auf seinen Super-Nintendo-Auftritt vor: Donald Duck schwingt in "Maui Mallard" die Ninja-Fäuste, ballert mit einer mächtigen Wumme um sich und durchkämmt verdrehte Level-Labyrinthe nach Schätzen. Die Super-Nintendo-Fassung ist mit der Mega-Drive-Version spielerisch identisch und überrascht Euch mit einer Unzahl grafischer Gags: Legt Ihr zum Beispiel das Joypad beiseite, wirbelt Donald in Cowboy-Manier die Waffe umher. Wartet Ihr weiter ab, spielt er weiter mit der Waffe herum, bis ihm der Colt schließlich entgleitet und explodiert. Auch der Enterich wird Euch mit 24 MBit aufs Gefieder rücken.**

Schleich Dich, geplagte Seele: Im Geisterhaus ballert Donald heulende Enten Gespenster in Jenseits.

Im Theater sammelt Ihr keine Schätze: Unter Zeitdruck hangelt Ihr Euch über die Sterne bis zur Sonne und zündet die aufgestellten Raketen.

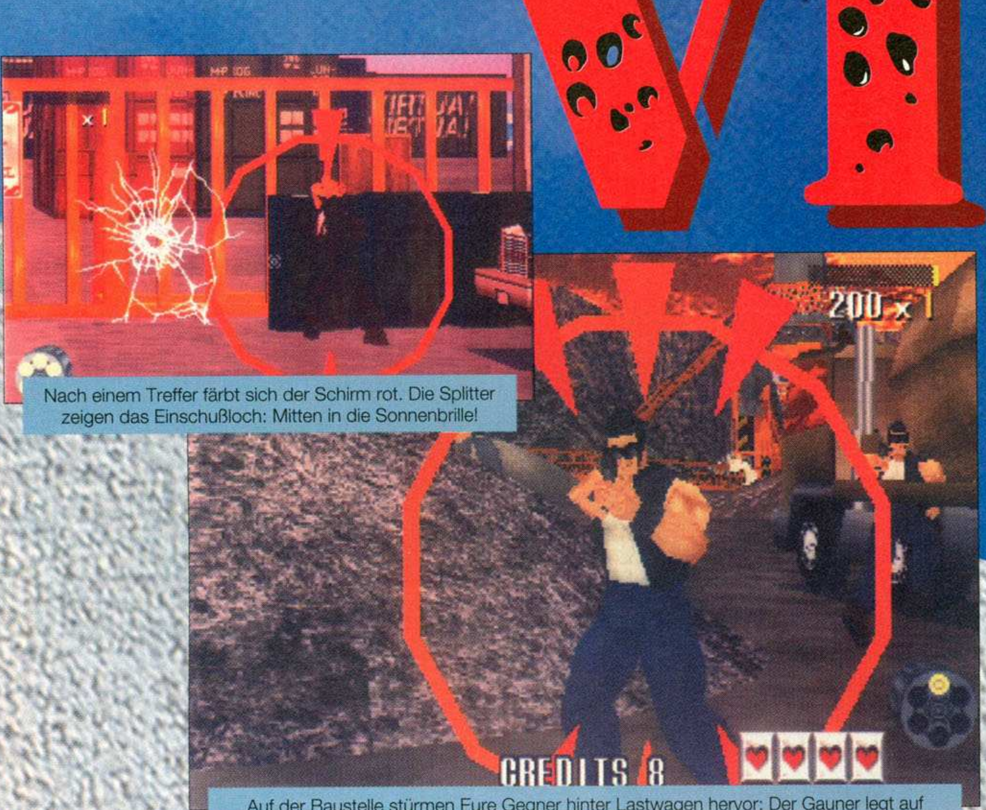

Schon im ersten Level findet Pinocchio eine Extra-Schatzkammer. Leider wird sie scharf bewacht.


Im Marionetten-Theater ahmt Ihr die Tänze Eurer Puppen-Kollegen nach.



Eure Gegner nehmen Pinocchio Cartoon-gerecht auseinander: Gänse verwickeln die Marionette in eine wilde Schlägerei, Blumentöpfe bringen ihn zum Taumeln, der Holzhammer macht Pinocchio platt.

# VIRT
# LA




Nach einem Treffer färbt sich der Schirm rot. Die Splitter zeigen das Einschußloch: Mitten in die Sonnenbrille!

Auf der Baustelle stürmen Eure Gegner hinter Lastwagen hervor: Der Gauner legt auf Euch an, sein Schuß reduziert die Herz-Anzeige unten rechts.

***Polygon-Cop auf Konsolen-Streife: Nach dem Spielhallenerfolg setzen AM2 ihren "Virtua Cop"-Automaten für den Saturn um. Sega-Schützen packen die Plastik-Knarre aus und nieten dreidimensionale Ganoven um.***

**BEGINNER**

**Die erste Verbrechergruppe hechtet über ein Gittertor, der Rest verschanzt sich im Pförtnerhaus: Habt Ihr die Scheiben zerballert und die Gangster umgenietet, lauft Ihr über das Hafengelände. Die nächsten Gegner verstecken sich hinter Containern oder lauern hinter LKWs. Die skrupellosen Dealer haben die Hafenarbeiter gekidnappt und führen die Geiseln durch Eure Schußlinie. Ihr schießt Euch zu einer Lagerhalle durch und schleicht an Kistenverschlägen vorbei. An jeder Ecke lauert ein Schütze, hinterhältige Verbrecher warten auf Kisten und beschießen Euch von oben. Hinter der Lagerhalle wartet der Anführer der Bande.**

Jeder Spiehallen-Besucher kennt sie: Feuergefechte aus der Ego-Perspektive. Anstatt die Feinde mit Steuerknüppel und Buttons umzunieten, reißt der schießwütige Zocker eine Spielzeug-Wumme aus dem Automaten-Halfter und zielt auf den Bildschirm. Unter den meisten Konsolen-Spielern sind die stupiden Gamegun-Schlachten als niveauloses Massaker verschrien. Segas "Virtua Cop" beweist mit furioser 3D-Optik und intelligentem Design, daß es auch anders geht: Konventionelle Ego-Ballereien langweilen mit schludriger Digi-Optik, der High-Tech-Shooter von Polygon-Spezialist AM2 unterstützt das angestaubte Genre mit innovativem 3D-Potential. Wo früher nur horizontal an fantasielosen Gangster-Formationen vorbeigescrollt wurde, führt Euch "Virtua Cop" mit stufenlosen Kamerafahrten direkt in die nächste Verbrecher-Meute. Ihr hechtet durch enge Korridore, geht hinter Säulen in Deckung oder schleicht über die Schutthalden einer Baustelle. In Titeln wie "Rebel Assault" oder "Novastorm" düst Ihr durch vorberechnete FMV-Welten, Segas Polizisten-Scharmützel protzt mit hochauflösender Echtzeit-Optik. Die Reaktionen der Gegner richten sich nach Eurer Zielgenauigkeit: Verfehlt Ihr im Laufen einen Feind, verfolgt Euch der hartnäckige Gangster bis zum nächsten Halt. Ihr nehmt Euren Verfolger aus neuer Perspektive ins Visier und hofft auf einen "Justice Shot": Ihr schießt Euren Kontrahenten nicht um, sondern zielt auf seine Waffe. Der Polygon-Schütze zieht eine erschrockene Miene und hält seine versengten Griffel. Manche Gegner lassen ihre Wumme liegen: Maschinengewehr, Automatik-Pistole oder Magnum schweben in der Luft. Schießt Ihr die Waffe vor dem nächsten Kameraschwenk ab, ballert Ihr die bösen Buben mit der neuen Knarre gleich reihenweise um. Erst wenn das Magazin leergefeuert ist, zieht Eure 3D-Streife wieder den gemeinen Revolver. Sechs Schüsse später kramt Euer Cop nach neuen Patronen: Ihr zielt neben den




Baugeräte wie der Bagger oder Zementwagen sind mit Texturen und Schattierungen verziert.

Der Gauner rechts taucht aus der Deckung und prügelt mit einem Knüppel los. Die Streifen zeigen Treffer.



Rote Kreise signalisieren tödliche Schüsse, grüne zeigen einen "Justice Shot": Ihr zielt auf die Waffe.



Meisterschützen vor: Der Gauner links überwacht einen Geiselmarsch.

Feige: Der Fiesling im Fadenkreuz versteckt sich hinter einer Geisel. Wer Unschuldige abknallt, verliert Punkte.

Breitbeinig und totgeweiht: Das gelbe Fadenkreuz zeigt das aktuelle Ziel.

Kawumm! Verfehlt Ihr eine Handgranate, wird schnell ein Continue vom Punkte-Konto gestrichen.

Bildschirm und erwartet den nächsten Trupp wieder mit geladener Trommel.

Die dreidimensionale Spielumgebung erlaubt ausgeklügeltes Level-Design. Die Gangster folgen nicht stur dem gleichen Angriffsschema, sondern orientieren sich an den Aktionen des Virtua Cops und tüfteln Angriffstaktikten aus: Eure Gegner werfen sich in Deckung und schießen aus der Hocke heraus, schleichen sich von hinten an oder bewerfen Euch mit Dynamitstangen sowie Handgranaten. Wer die Explosivgeschosse nicht rechtzeitig abschießt, verbrät ein Continue nach dem anderen.

Feige Terroristen verstecken sich hinter ihren Geiseln: Trefft Ihr einen Unschuldigen, verschlechtert Punkteabzug die Aussicht auf ein Bonus-Continue.

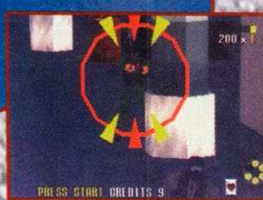
"Virtua Cop"-Veteranen freuen sich über die authentische Umsetzung der Spielhallen-Gamegun. Auf realistische Färbung mußte man allerdings zugunsten der Jugendfreundlichkeit verzichten: Mit unschuldigem Blau-Look erinnert die Pistole eher an ein Spielzeug als an eine Waffe. Was soll's, dafür erscheint der Titel trotz bedenklicher Aussage auch bei uns und verblüfft mit günstigem Preis: Die "Virtua Cop"-CD soll inklusive Gamegun nicht mehr als 130 Mark kosten.

Wie das Automatenvorbild offeriert die Saturn-Version drei unterschiedliche Missionen: Einsteiger mischen am Hafen einen Rauschgift-Ring auf, fortgeschrittene Schützen wagen sich auf die Baustelle, Profis stellen die Terroristen-Meute in einem Bürogebäude. Die nebenstehenden Kästen beschreiben Euch die Szenarien und verraten Tips für clevere Schußwechsel.

AM2 hat sich für die "Virtua Cop"-Umsetzung mächtig ins Zeug gelegt: Bei der Konvertierung des Automaten-Knallers werden keine Kompromisse gemacht, statt dessen setzt man das Spielhallenvorbild 1:1 um. Die brutale Aussage ist bedenklich, dafür ähneln die eckigen Ziele Menschen weniger als ihre Digi-Verwandten und vergießen kein Pixelblut. Wir freuen uns auf die Test-Version und hoffen auf eine BPS-versöhnliches "ab 16 Jahren". Ich kam bereits von der Vorab-CD nicht mehr los: Sega-Gastgeber Torsten Oppermann mußte mich gewaltsam von der Pistole trennen. *rb*




Die letzte und schwerste Mission konfrontiert Euch mit einer brutalen Terror-Gruppe. Die Kidnapper haben sich in einem Büro-Gebäude verschanzt. Ihr stürmt über einen Parkplatz und schießt Euch den Weg zur Tiefgarage frei. Die Garagenwachen teilen sich unter den Säulen auf und nehmen Deckung hinter Fässern. Taktischer Fehler: Kaum habt Ihr ein Faß zerstört, fliegen Euren Opfern die übrigen Tonnen um die Ohren. Ihr reißt die nächste Tür auf und hechtet über eine Treppe ins Obergeschoß. Hier demoliert Ihr die Büroeinrichtung, jagt Computer in die Luft und ballert den bösen Buben Markisen-Splitter um die Ohren.



**Tatort**

Baustelle: Die Gauner verstecken sich zwischen Zementbergen und Geröllhalden. Ihr stellt Eure Gegner zwischen Schutthaufen und folgt den rasanten Kamerafahrten bis zu einem Bagger. Plötzlich kriechen Eure dreisten Widersacher aus allen Löchern: Ihr haltet die Wumme neben den Kopf und zielt in Blickrichtung, die saubere Gamegun-Justierung erledigt den Rest. Wer verbissen über Kimme und Korn peilt, hat bald ausgeballert: Die Gegner sind auf Zack und lassen Euch keine Zeit für langwieriges Anvisieren.

Habt Ihr Euch am Bagger vorbeigekämpft, gehen die Ganoven in den Nahkampf.



Zielt auf die Fässer: Einen Treffer später fliegt der gesamte Terror-Trupp in die Luft.



Für den Zwei-Spieler-Modus hat Sega einen horizontal geteilten Bildschirm gewählt.



Durch Wald und Flur: Die Waldstrecke verzaubert Euch mit plastischem Baumbestand.



Der Spieler oben bevorzugt die Rückansicht, sein Gegenspieler (unten) fährt mit Ego-Perspektive.

# RALLY-UPDATE

***Sega lädt zum dreidimensionalen Rennkurs: Wir rasen über "Sega Rally"-Pisten und schwingen den Polygon-Podex auf "Virtua Hang On"-Bikes.***



Jugendfreundlich: Die Zuschauer am Streckenrand sind vor Fahrer-Kapriolen sicher.

Toyota oder Lancia? Im Championship-Modus wählt Ihr zwischen zwei Wagen und legt die Schaltung fest.

MAN!AC Robert hat Segas Residenz in Hamburg besucht, sämtliche "Sega Rally"-Strecken einem Härtetest unterzogen und ist auf geteiltem Bildschirm mit Torsten Oppermann um die Wette gebraust: Egal ob Wüsten-Duell oder Gebirgsrennen, der Zwei-Spieler-Modus fährt sich genauso flott wie Einspielerkurse. "Daytona" enttäuschte mit langsamen Streckenaufbau, für "Sega Rally" hat man sich mehr Zeit genommen. Mit plastischen Felsformationen, Zuschauern und fotorealistischen Texturen ist die Streckenoptik wesentlich detaillierter, der peinliche Pop-Up-Effekt gehört der Vergangenheit an. Sogar auf das realistische Fahrverhalten von Toyota und Lancia muß der Rally-Fahrer nicht verzichten: Das Fahrgestell orientiert sich an der Kurvenlage des Wagens, sogar die beiden Polygon-Insassen wurden vom Automaten auf den Saturn übertragen. Im "Championship"-Modus wählt Ihr eines von zwei fertigen Modellen und entscheidet Euch für Automatik-Schaltung oder manuelle Kontrolle. "Time Attack"-Teilnehmer brausen alleine durch den Matsch und basteln aus Komponenten wie Luftfilter, Stoßdämpfer, Federung und Steuerung eigene Wagen zusammen. Ihr speichert bis zu vier Konstruktionen und tüftelt Euer Wunschmodell aus.





Kurs-Übersicht: Vor dem Start wird jede Strecke als schicke 3D-Karte vorgestellt.

Wer aus seinen Fehler lernen will, nutzt den "Super Mario Kart"-ähnlichen Ghost-Mode und konkurriert mit seinem transparenten Spiegelbild.

Mit "Sega Rally" erscheint zum Jahreswechsel das vielversprechendste Rennspiel der 32-Bit-Generation. *rb*

# VIRTUA HANG ON

Segas Motorrad-Klassiker wurde einer Polygon-Kur unterzogen: Die Sprites des Vorgängers wurden gegen heiße 3D-Öfen getauscht, die Streckenoptik erinnert an "Daytona". Mit dem Klassiker hat "Virtua Hang On" nur den Titel gemein: Ihr wählt eine von drei Rennbahnen und braust mit vier unterschiedlichen Motorrädern über Echtzeit-Kurse mit zeitgemäßen Edel-Texturen. Wem die Rückfront der Maschine zu langweilig wird, hockt sich selbst auf den Polygon-Hobel: Ihr wechselt in die Ego-Perspektive und glotzt durch eine transparente Plexiglas-Scheibe. *rb*









Oben sucht Ihr Euer Motorrad aus, unten begutachtet Ihr eine von drei Rennstrecken.



Anfänger nehmen scharfe Kurven aus der Außen-Ansicht.



Authentisches Fahrgefühl: Das Ego-Spiel verwöhnt mit Lenker und transparentem Glas.

## KÄMPFER GESUCHT!

Sega und MAN!AC suchen furchtlose "Virtua Fighter"-Prügler: Unter allen richtigen Einsendern verlosen wir den **Hitachi-Fernseher** CP2546TA (63 cm, HIFI Stereo und zwei Scart-Buchsen) im Wert von 1.300 Mark sowie ein **Jahresabo für alle Saturn-Spiele** von Sega.

Als zweiten bis zehnten Preis gibt's je ein **Sega-Saturn-T-Shirt:** Für den Saturn-Freak an heißen Sommertagen unentbehrlich!

Schickt die Postkarte mit den hoffentlich richtigen Antworten und einem Spezialmanöver an folgende Adresse:

Cybermedia GmbH
z.Hd. Akira
Wallbergstr. 10
86415 Mering

# MANÖVER MEISTER

*Mit rund 700 Spezialmanövern läßt "Virtua Fighter 2" jedes Prügel-Herz höher schlagen: Segas Beat'em-Up-Spezialist Hirofumi Yamada und MAN!AC Robert haben die schönsten Attacken für Euch zusammengestellt.*

## Sarah

Sarah Bryant bestícht wie in der "Remix"-Version mit graziöser Bewegung und viel Sex-Appeal. Obermotz Dural hat die Blondine einer Gehirnwäsche unterzogen: Sarah kämpft für die bösen Buben. Bis Jacky die hübsche Studentin retten kann, spüren die Guten ihre harten Tritt-Kombinationen.

**Attacke gegen Beinfeger:** kurz ↑, C
**Blitz-Kick:** ↖ + A + C
**Roundhouse-Kick:** A + C
**doppelter Roundhouse:** ←, C, ← + C
**doppelter Roundhouse aus Hocke:** ↓, ← + C, C

## Shun



**Kreisschlag (Alk):** A + B
**Wurf:** A + B + C ,
**Kopfstand:** 180 -Grad-Drehung nach hinten
**Hocke:** ↓, ↓
**Schlag (Alk):** B, B, B
**Beinfeger (Alk):** ↓, B + C, C, C
**Uppercut:** 90 Grad vorne

Fans der "Knochenbrecher"-Filme lieben Shun: Der kauzige Greis torkelt stocktrunken durch die Arena, die meisten Spezialmanöver basieren auf Trink-Bewegungen. Nach drei Trink-Manövern hat Shun Kraft für den Alkoholiker-Beinfeger gesammelt.



## Pai

**Über Rücken werfen:** A und B gedrückt halten
**Über den Boden abrollen und werfen:** ←, ↓, A + B
**Kranich-Schlag:** ↑ + B
**Treten und Schritt vorne:** → + C

Kranich-Kung-Fu in Vollendung. Action-Star Pai offeriert Euch die Ideal-Kombination aus Geschwindigkeit und Taktik: Fräulein Chan beherrscht schnelle Schlag-Serien, Kick-Kombos und Beinfeger genau so gut wie gemeine Wurftechniken. Perfekt für Anfänger.



## Kage





Ninja auf der Suche nach seiner Mutter: Der mysteriöse Kage hat sich auf Würfe und Konter-Attacken spezialisiert. Ihr schleudert Eure Gegner hoch in die Luft und springt hilflose Feinde in Grund und Boden. Nach einem Treffer im Gesicht verliert Kage die Maske.

**Konter-Griff:** A + B
**Gnadenkick:** ↖ + C
**Ausweichattacke gegen Schläge:** ↓ + B
**Flug:** →, →, A + C
**Fußfeger:** ←, ←, A + C
Wenn der Fußfeger trifft, dann C drücken.

## Akira



Wie Kollege Ryu strebt der "Virtua Fighter"-Held nach kämpferischer Perfektion. Seit dem ersten Turnier hat Akira seinen gefürchteten Ellenbogen gestählt und Manöver dazugelernt: Ihr kloppt Euren Kontrahenten mit einem Uppercut in den Staub und attackiert aus der Abwehr heraus.

**Ausweichen:** ↗, A und B gedrückt halten
**Handstoß:** ducken, vor dem Aufstehen ← →, B
**Stolpern:** ← oder →, A und B gedrückt halten
**Uppercut:** ↖ ↖, B, →
**Deckung oben:** A, ←, B
**Deckung unten:** A, ↓, B

## Lau

Der 53jährige Kung-Fu-Greis pflegt den gleichen Kampfstil wie Töchterchen Pai. Lau hat sich auf Beinfeger und Würfe spezialisiert. Liegt ein Kontrahent am Boden, setzt der alte Chinese zum Sprung an und hüpft auf seinem Opfer auf und ab.

**Konterwurf:** ←, ↓, A und B gedrückt halten
**Schulterwurf:** A und B gedrückt halten
**Tritt und ein Schritt vorwärts:** → und C gedrückt halten
**Beinfeger und ein Schritt vorwärts:** →, ↓ + C

## Jeffry

Beim Kampf mit einem monströsen Haifisch hat Fischer Jeffry seine Nußschale verloren. Mit dem Preisgeld will sich der naive Ringer ein neues Boot leisten. Wie Kontrahent Wolf setzt der bärtige Seemann auf brutale Griffe und Würfe.



**Flip-Kick:** A + ↗ + C
**Head-Butt:** ←, →, B + C,
nach dem Head-Butt: →, B + C, →, B + C
**Neck-Breaker:** ←, →, →, A + B + C
**Auf den Gegner werfen:** ↖ + C (Wenn der Kontrahent am Boden liegt.)

## Jacky

**Lightning Kick:** ↓ + B + C, C, C, C, C
**Beinfeger:** A + C, ↓, A + C
**Kniewurf:** →, ←, A + C
**Roundhouse Kick:** ←, ←, ←, C
**Roundhouse mit Schritt:** ←, →, A + C

Mit flotten Kick-Kombos, Beinfegern und Drehkicks erinnert Jackys Kampfstil an die Manöver von Sarah. Bis Jacky seine Kampfgefährtin befreit, muß der Blondschopf Meister Akira besiegen und Cyborg Dural aufs Kreuz legen.



## Lion

**Fingerschlag:** A + B
**Beinfeger:** ↓ + A + C
**Doppelkick aus der Hocke:** ↓, ↓, C
**Griff und Fingerschlag:** 180-Grad-Drehung nach hinten, A und B gedrückt
**Beinfeger nach vorne:** ↖ + A + C



Kun-Fu-Ass Lion kämpft wie eine Gottesanbeterin: Ihr schlagt mit vorgestrecktem Zeigefinger oder krallt Euch am Opfer fest. In seiner Freizeit schwingt sich Lion aufs Skateboard.

## Wolf

In Deutschland wird der plumpe Ringer gerne unterschätzt. Hat Euch der muskelbepackte Wolf erstmal in der Mangel, sinkt die Energieanzeige rapide: Der Ringer rennt Euch über den Haufen, walzt Euch platt, wirft Charaktere zu Boden oder schleudert Euch aus dem Ring.

**Wurf:** A und B gedrückt halten.
**Frankensteiner:** ↖, A + C
**Pile Diver:** ↖, ↖, B+ C
wenn der Gegner auf dem Boden liegt, dann: ↑ + C



**Wer folgende Fragen richtig beantwortet, kommt in die Endverlosung. Aussichten auf den Hauptgewinn haben jedoch nur gewitzte Prügler.**

## Fragen:

1. **In welchem Verwandtschaftsverhältniß stehen Jacky und Sarah?**
2. **Wie heißt der Sohn von Dural?**
3. **Wie alt ist der jüngste "Virtua Fighter"-Charakter und wie heißt er?**

Notiert neben den Antworten ein extravagentes "Virtua Fighter"-Manöver, das nicht in der Spielanleitung erklärt wird! Den Hauptgewinn gibt's für den Einsender mit richtigen Antworten und dem coolsten Special-Move. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 15. Dezember '95.

motto: "Have more fun"

# TALK SHOW

name: WERNER RUDOLPH

firma: NINTENDO position: MANAGER advertising & PR



*Als Advertising- und PR-Manager von Nintendo kann Werner Rudolph auf 17 Jahre Erfahrung in internationalen Werbeagenturen (davon über sechs Jahren in den USA) zurückblicken. Schon vor seiner Anstellung bei Nintendo of Europe war er vorwiegend für Markenartikel mit jugendlicher Zielgruppe (u.a. Coca Cola und Mars) zuständig. Unser provokantes Editorial in MAN!AC 10/95 veranlaßte ihn zur eigenen Analyse des 16-Bit-Marktes, den wir vor einem Monat als "ausgemustert" bezeichnet hatten.*

**?** Mit erstklassigen Eigenentwicklungen hält Nintendo den 16-Bit-Markt attraktiv. Fühlen Sie sich von den Fremdanbietern im Stich gelassen?

**Rudolph:** Nein. Nintendo hat den Videospielmarkt aufgebaut und dabei immer auf Eigenentwicklungen gesetzt. Eine Strategie, die sich bewährt hat. Die meisten Hits waren Nintendo-Eigenentwicklungen wie z.B. "Donkey Kong", "Mario" und "Zelda". Dahinter steckt außergewöhnliche Kreativität, jahrelange Entwicklung und ein äußerst hoher Qualitätsanspruch. Nicht jeder ist bereit und kann so großes Engagement einbringen, wie es für ein Top-Spiel erforderlich ist. Deshalb haben sich im Laufe der Zeit zu viele mittelmäßige, wenig spektakuläre Spiele angesammelt, die sowohl den Spieler als auch den Handel eher frustrieren. Hier findet jetzt eine gesunde Bereinigung statt. Weg von der grauen Masse und hin zu etwas weniger, aber dafür interessanteren Spielen. Die Lizenznehmer, die neben Nintendo weiterhin für das Super Nintendo entwickeln – und da sind noch einige interessante – sind sich des hohen Anspruchs jedenfalls bewußt.

**?** Betrachtet man die 16-Bit-Highlights der letzten Monate, stellt man zweierlei fest: Nur wenige 32-Bit-Spiele erreichen diese Spielspaßregionen, die 16-Bit-Titel sind aber meist nur Fortsetzungen. Gibt´s auf 16-Bit keine innovativen Neuentwicklungen mehr?

**Rudolph:** Es muß zwischen dem, was Sie "innovative Neuentwicklungen" nennen und einer Fortsetzung kein Gegensatz bestehen. Natürlich setzten wir mit "DKC 1 & 2" und "Yoshi´s Island" erfolgreiche Serien fort. Dennoch sind alle drei Spiele absolut innovativ. Gerenderte Grafiken auf einem 16-Bit-System waren vor nicht allzu langer Zeit völlig unvorstellbar. Und ein derart perfektes Spiel-Design, wie das von "Yoshi´s Island", hat bisher noch kein Videospiel erreicht. Genau hier liegt die Erfolgsstrategie: Nicht auf kurzfristige Trends setzen, sondern die aktuellen Techniken und Spiele perfektionieren. Wer auf Bewährtes aufbaut und es ständig verbessert, anstatt das Rad immer wieder neu zu erfinden, wird den Anforderungen der Videospieler eher gerecht.

Wenn Sie unter "innovativ" allerdings völlig neue Videospielarten verstehen, muß ich Ihnen sagen: Die finden Sie auf neuen 32-Bit-Konsolen bisher nicht. Denn die Entwicklung eines guten Titels kann man nicht in Monaten messen, das dauert Jahre. Ich bin davon überzeugt, daß unsere Fans nicht in erster Linie danach fragen, ob ein Spiel innovativ ist, sondern wieviel Spaß sie damit haben. Vergleichen Sie die Super-Nintendo-Wertungen mit denen für die neuen 32-Bit-Systeme.

**?** Reichen dem Spieler alte Helden in neuen Kleidern oder will er nie gesehene Welten erobern? Können die "Oldies" neue Kunden locken?

**Rudolph: Wie gesagt, es kommt vor allem auf den Spielspaß an. Welche Figur diesen Spaß vermittelt ist nicht das Entscheidende – dieser Meinung scheinen die Nintendo-Fans zu sein. Bisher haben sich weltweit mehr als 7.5 Millionen für "DKC" und damit für den "Oldie" Donkey Kong entschieden. Außerdem kann man doch einen 12jährigen nicht als "Oldie" bezeichnen. Comic-Figuren wie Mickey Mouse, Donald Duck oder Asterix sind Jahrzehnte alt und immer noch frisch - weil sie sich weiterentwickelt haben und mit ihren Fans gewachsen sind. Genau das tun Mario, Link, Kirby und andere Nintendo-Helden auch. Als Markenzeichen garantieren sie den Spielern immer Top-Qualität, wobei sich das Neue konsequent aus dem Bewährten herausentwickelt. So wurde Donkey Kong von einer Nebenfigur zum Superstar. Auch in Zukunft werden auf diese Weise neue Helden geboren.**

**?** Welchen Spielgenres messen sie im 16-Bit-Markt die größte Bedeutung zu? Action-Adventures werden von Nintendo gefördert, aber kommen bald auch Strategie-Perlen wie "Fire Emblem" in Deutsch auf den Markt? Oder halten Sie die hiesigen Spieler noch nicht reif dafür?

**Rudolph:** Verschiedene Altersgruppen bevorzugen verschiedene Genres. Nintendo tut sein bestes, sie mit dem richtigen Spielestoff zu versorgen. Bei den jüngeren Fans liegen Jump´n´Runs eindeutig vorne. Ältere legen mehr Wert auf Strategie. Und seit einiger Zeit zeichnet sich in Deutschland – wie schon in Japan und den USA – ein Trend zum Rollenspiel ab. Nintendo hat das erkannt und hält in diesem Bereich eine führende Stellung. Mit "Secret of Evermore" stellen wir unter Beweis, daß wir auch auf diesem Gebiet Neues zu bieten haben.

**?** Hat die Einführung von Saturn und Playstation dem Markt Auftrieb gegeben?

**Rudolph:** Daß ein Elektronikriese wie Sony in den Spielemarkt einsteigt, beweist, daß es sich dabei um einen zukunftsträchtigen Markt handelt. Spürbare Folgen hatte die Einführung von Playstation und Saturn bisher aber nicht. Gegenüber den 16-Bit-Konsolen kommen die neuen Geräte auf einen Marktanteil von bestenfalls 10 Prozent. Hier schlagen sich die wahren Freaks nieder. Erst danach wird's interessant.

Die Anzahl und die Qualität der Software spielen eine Rolle, die Zukunftsperspektiven der Hardware und natürlich der Preis. Nicht zu vergessen das Ultra 64, das 1996 auf den Markt kommt und bei den man davon ausgehen kann, daß alle Faktoren stimmen. Der Verbraucher kennt sich aus und wird sorgfältig abwägen ehe er sein Geld investiert. Bis Weihnachten sind rund zwei Millionen Super Nintendos, für die ein Spielebedarf besteht, verkauft – Sie können sich ausrechnen, woher der "Auftrieb" auch in dieser Saison kommt.



"Das Neue entwickelt sich aus dem Bewährten". Die "Final Fantasy"-Helden des Nintendo-Partners Square im 64-Bit-Kleid.

Aus dem Mario-Sc...ner ("Donkey Kong ... 1982) wurde ein Ninte...-Star mit eigener ...

**?** Wie kann man angesichts des Next-Generation-freundlichen Marketings der Softwareanbieter die Spieler bis 1996 bei der Stange halten?

**Rudolph:** Ich bin ich mir absolut sicher, daß die Spieler sich am Ende von dem überzeugen lassen, der ihnen den meisten Spaß zum günstigsten Preis anbietet. Das Super Nintendo kostet nur ein Drittel dessen, was man für ein 32-Bit-Gerät anlegen muß. Aber laut Hitlisten unabhängiger Tester bietet das Super Nintendo ein Niveau an Spielspaß, das noch kein 32-Bit-Spiel erreicht hat. Spitzen-Software für das Super Nintendo wird es auch nach Erscheinen des Ultra 64 geben. Wer sich jetzt ein Videospielsystem zulegen will, ist mit dem Super Nintendo bestens bedient; wer auf die Next Generation umsteigen will, tut gut daran, abzuwarten, was das Ultra 64 zu bieten hat.

**?** Ist der deutsche Termin für das Ultra 64 auf Herbst 96 festgelegt oder kommt es früher?

**Rudolph:** Mit dem Herbst-Termin wissen sie mehr als ich. In Japan wird das Ultra 64 im November vorgestellt, in den USA im April, bei uns danach. Ein genauer Termin steht noch nicht fest. Ich kann den wartenden Fans versichern, daß wir von Nintendo of Europe alles tun, um das neue System in Deutschland so früh wie möglich zu bringen.

**?** Killer Instinct verkauft sich in den USA besser als bisherige Nintendo-Spiele. Fällt es Ihnen schwer, auf diesen Titel in Deutschland zu verzichten?

**Rudolph:** Wir leben in Deutschland und nicht in den USA. Ich freue mich für meine Kollegen, zeigt dieser Erfolg doch, zu was das 16-Bit-Super-Nintendo und unsere Spieleentwickler fähig sind.

Hier haben wir allerdings eine spezielle Situation: Unser Erfolg beruht auf Spielen, die auf die ganze Familie und nicht nur auf Kampfsportfans ausgerichtet sind. Außerdem ist man hier in bezug auf Gewalt sensibler als in anderen Ländern. Als Marktführer können wir die Problematik nicht ignorieren. Damit würden wir auf lange Sicht keinem einen Gefallen tun. (...) Einerseits braucht man keine überzogene Gewaltdarstellung für ein gutes Spiel – andererseits stellt eine Indizierung aber eine Einschränkung der Meinungsfreiheit dar.





# Im Schatten der

*Mit "Warhammer" rief der Games Workshop Strategen und Rollenspieler in eine quasi-mittelalterliche Welt der Massenschlachten und Magie-Duelle. Jetzt macht der englische Tabletop-Klassiker auf der Playstation mobil.*

Wie in vorangegangenen MAN!ACs bereits berichtet, hat Mindscape, Software-Arm des englischen Medienkonzerns Pearson, die "Warhammer"-Lizenz erworben und entwickelt vier CD-Titel um den englischen Strategie- und Rollenspiel-Zyklus. Zwei Spiele, die "Warhammer 40K"-Umsetzung "Dark Crusaders (siehe MAN!AC 9/95) und "Warhammer Fantasy Battles: Im Schatten der gehörnten Ratte" werden momentan gleichzeitig für PC und Playstation programmiert. Die Titel sind spielerisch für beide Systeme identisch, unterscheiden sich jedoch in der Benutzerführung, die in den Playstation-Varianten etwas einfach gestaltet wurde. Unsere Bilder auf dieser Seite stammen aus einer frühen Playstation-Version.

In "Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte" steuert Ihr nicht einen einzelnen Helden, sondern eine Armee, zusammengesetzt aus unterschiedlichen Truppen. Einige der waffenführenden Rassen findet Ihr auf dieser Seite verteilt und knapp charakterisiert.

Ein mächtiges Komplott dunkler Chaos-Mächte droht das Imperium zu zerstören, überall kommt es zu Scharmützeln, mit blanker Klinge ziehen plündernde Horden über die Landstriche. Als erfahrener Söldner-Kommandant wählt Ihr Eure Route selber, und damit den Weg, der Euch zu Ruhm und Reichtum oder aber zu grausamem Tod unter Ork-Säbeln und Troll-Äxten führt.

Ihr seid keine strahlenden Helden, fanatisch für die Sache des Guten und

**Ork:** Der Standard-Böse-wicht der Fantasy-Literatur taucht auch in "Warhammer" nur im Rudel auf.

**Elf:** Die Schöngeister der "Warhammer"-Welt. Als Bogenschützen ohne Konkurrenz.

Die PC-Version von "Warhammer" führt durch Waffen- und Monsterenzyklopädien in die Handlung ein. Daß diese auch in die Playstation-Version eingebaut werden, ist wahrscheinlich, aber noch nicht sicher.

Funktionstüchtige Truppen und Monster sind noch nicht eingebaut. Hier ein seltener Blick auf einen inmobilen Reiter.

Einfache Benutzerführung trotz komplexer Materie: Ihr steuert Eure Armee mit dem gelben Cursor und Icon-Symbolen im rechten Bildschirmviertel.

Die "Warhammer"-Grafik im frühen Entwicklungsstadium zeigt bereits den 3D-Effekt, der das Spiel von anderen Strategietiteln abhebt.

**Dwarf:** Zwerge stehen auf solide Steinmetz-Arbeit und handfeste Saufgelage. Sie kämpfen bevorzugt mit Axt oder Armbrust.

In "Warhammer" hat jede Einheit ihr eigenes Porträt: Rechts oben seht Ihr den Anführer eines Zwergentrupps.

# gehörnten Ratte




Dank stufenlosem Zooming könnt Ihr eine feindliche Trutzburg aus der Vogelperspektive inspizieren...

...oder Euch in den Schloßhof hineinbegeben. Auch an den Polygon-Gebäuden wird übrigens noch kräftig gearbeitet.

Ein Schlachtfeld in der Übersicht. Im fertigen Spiel sind Standorte von animierten Streitern umgeben.

Gerechten, sondern ein Kämpfer, der nur für bare Münze losschlägt. Nach jeder Mission wird der Lohn über Euch ausgeschüttet, mit dem Ihr bessere Waffen, Elite-Kämpfer oder sogar magische Hilfe bezahlt. Erst nach und nach werdet Ihr in die epische Hintergrundgeschichte hineingezogen und müßt Eure materiellen Interessen einem höheren Ziel unterordnen.
Die Schlachten auf isometrischer 3D-Landkarte bilden den Kern des Spiels: 25 "käufliche" Truppen und Rassen sowie über 30 Gegnertypen bewegen sich durch Gebirgstäler und mittelalterliche Gemeinden, über offenes Land und unwegsames Gelände. Währenddessen verändern sich auch die Tageszeiten, der hellichte Tag wird zur trüben Dämmerung. Um als Feldherr den optimalen Überblick zu behalten, dürft Ihr stufenlos in das Schlachtfeld hereinzoomen, Euch eine Gesamtübersicht schaffen oder einen bestimmten Vorstoß im Detail betrachten.

**Slayer:** Ein Champion des Zwergenvolkes in voller Kampftätowierung.

Außerdem läßt sich die 3D-Landschaft rotieren; damit spürt Ihr auch Finsterlinge auf, die sich hinter eine Festungsmauer verkrochen haben. Eure Truppen steuert Ihr via Cursor (der sich je nach Situation in einen Handschuh oder einen Stiefel verwandelt) und Icon-Symbole, die im rechten Bildschirmdrittel arrangiert sind. Gemütliche Planung wie in "Panzer General" wird Euch in "Warhammer" nicht gestattet: Alle Kämpfe laufen in Echtzeit, Ihr seht Kavallerie über die Ebene jagen und Fußtruppen, die sich im unwegsamen Gelände abmühen.
Während das PC-"Warhammer" in diesen Tagen fertiggestellt wird, lag uns die Playstation-Version auf einer frühen "Gold Disk" vor. Zumindest einen Teil der anfallenden Übersetzungsarbeit ins Deutsche kann sich Mindscape sparen, denn schon im englischen "Warhammer"-Original hören die wichtigsten Familien und Städte auf deutsche Namen wie "Steinmeyer", "Heldenhammer" oder "Altdorf". *wi*

**Skaven:** Die intelligenten Rattenmenschen sind dem Chaos bis zum Schwanzende verfallen.

Große Sorgfalt kam der Umsetzung der Warhammer-Heraldik, der Gemälde und Zeichnung zu, die von den besten Fantasy-Künstlern Europas entworfen wurden.

**Ceridan:** Hochwohlgeborener Elfenritter, hier mit Langschwert und silbernem Waffenrock.

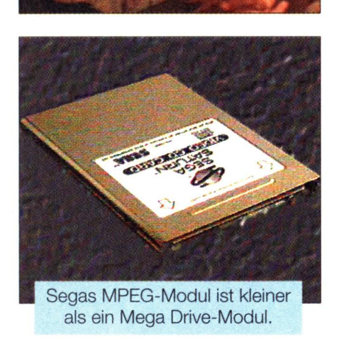
## Warhammer

1982 veröffentlichte der englische Rollenspiel-Händler Games Workshop mit "Warhammer Fantasy Battle" seine erste Eigenproduktion und brach mit seinen Tolkien-inspirierten Fantasy-Armeen das Strategie-Monopol endloser Napoleon- und Weltkrieg-Simulationen. Vier Jahre später wurde aus der Serie von Miniaturschlachten ein Rollenspiel-Zyklus ausgegliedert ("Warhammer FRP"), 1987 ein Teil der Regeln auf den neuen Science-Fiction-Ableger "Warhammer 40.000" übertragen. Während letzteres seit den 80er Jahren regelmäßig für verschiedene Computersysteme umgesetzt wird, ist "Im Schatten der gehörnten Ratte" das digitale Debüt des Fantasy-Originals, das bis heute mit neuen Szenarios und Zinnfiguren versorgt wird und auch in einer reich bebilderten deutschen Übersetzung vorliegt.

# NEWS

## Saturn-Kino

Der Saturn zeigt seine Multimedia-Tauglichkeit: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bringt Sega die MPEG-Karte für das neue Flaggschiff nach Deutschland. Wer das 350 Mark teure Zubehör in seinen Saturn einstöpselt, kommt in den Genuß jüngster Video-CDs (nebenstehend seht Ihr eine Szene aus "Star Trek 1"). Bis auf die ersten CDi-Filme ("Digital Video on CDi) sind die handelsüblichen Philips-Video-CDs mit der Karte kompatibel. Die kaum Modul-große Cartridge wird in denselben Schacht eingeführt wie die Batterie und aktiviert nach Einlegen einer Video-CD automatisch das Filmmenü. Neben Bildsuchlauf und perfektem Standbild wird die Wahl zwischen unterschiedlichen Kapiteln offeriert, Herumspulen bleibt dem Karten-Besitzer erspart. Die nervigen Pixelschleier stören besonders auf großen Fernsehschirmen, Filme im "Widescreen"-Format sind selten.
Fazit: Mit Laserdisc sind Kino-Freunde besser bedient, zumal das aktuelle Film-Angebot auf Video-CD nicht eben zufriedenstellend ist. Angenehm ist dafür der günstige Preis der Video-CDs.
Im Gegensatz zum CDi liegt die Saturn-Stärke im Spiele-Bereich, ein multimedialer Absturz ist also nicht zu befürchten. Für Saturn-Besitzer mit konventionellem Videorekorder ist die Karte eine nette Ergänzung, zukunftsweisend ist MPEG 1 nicht. Ob auch eine MPEG-2-Erweiterung erscheint, ist unbekannt. Kritiken zu den neuesten Video-CDs mit Angaben zur MPEG-Qualität findet Ihr in unserer Rubrik "Laser Cinema". *rb*



Segas MPEG-Modul ist kleiner als ein Mega Drive-Modul.

**MPEG-Karte für den Sega Saturn zum Preis von 350 Mark jetzt in Handel**

**Good bye Germany:** Capcom schließt seine Deutschland-Niederlassung. Die Videospiele werden weiterhin über Nintendo, Virgin und Laguna im deutschsprachigen Raum vertrieben.

**Acclaim im Kaufrausch:** Die vielbeschäftigten Entwickler Probe und Sculptured wurden dem Acclaim-Firmenimperium einverleibt (wie schon Iguana Entertainment vor einigen Monaten). Außerdem vertreibt Acclaim die kommenden THQ-Spiele in Deutschland (u.a. "Urban Strike" und "The Mask").

**CD-Stippvisite :** Das Jaguar-CD-ROM wurde in so winzigen Stückzahlen ausgeliefert, daß es sofort wieder vergriffen war.

**Working Design für Saturn:** Die Mega-CD-Fans aus den USA ("Lunar"-Serie) widmen sich jetzt dem Saturn und veröffentlichen Anfang '96 die US-Fassung des "World Advanced Military Commander" als "Iron Storm".

## Project Overkill

Bereits auf der E3 im Mai wurden erste Infos zu Konamis isometrischem Action-Inferno offenbart. Jetzt ist das blutige Playstation-Gemetzel ein gutes Stück vorangeschritten und soll zu Ostern '96 auf den Markt kommen. Eine Prise Strategie mit vereinzelten Puzzles bewahren vor allzu tristem Action-Einerlei: Die Grafik ist vielversprechend.



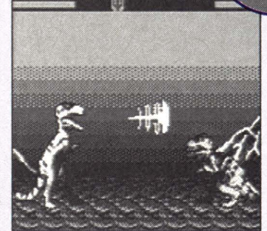
Project Overkill, Konami, Playstation, ab Frühjahr '96 in den USA

# HANDHELD

### Riddick Bowe Boxing

Grafisch zieht Bowe gegenüber Acclaims Foreman knapp den Kürzeren, spielerisch gibt's keine nennenswerte Unterschiede. Die Steuerung ist ähnlich, dafür reagieren die Fäuste schneller aufs Joypad. 25 Boxer stehen parat, Erfolge werden via Paßwort gespeichert.

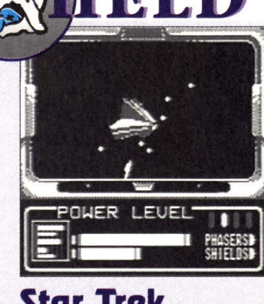
| Hersteller | Spieler | System | Wertung |
|---|---|---|---|
| Gametek | 1 bis 2 | Game Boy | ★★★ |



### Primal Rage

Auf dem Game Boy schlagen sich die Saurier nur zu sechst: "Vertigo" muß zugunsten der vielen Combos, Special- und Finishing-Moves im Wald schmoren. "Primal Rage" spielt sich trotz der großen Sprites flott, nervt aber mit umständlichen Kombinationen und verwaschener Sprite-Kollision.

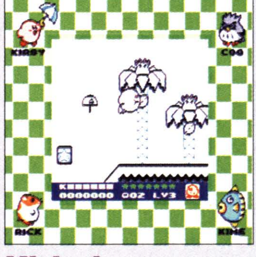
| Hersteller | Spieler | System | Wertung |
|---|---|---|---|
| Time Warner | 1 bis 2 | Game Boy | ★★ |




### Star Trek Generations

Euer Kapitänsduo erlebt Raumschlachten aus der Ego-Perspektive und fügt langweilige Puzzle-Muster zusammen. Die schludrigen Action-Szenen sind fast unspielbar, sämtliche Rätsel wurden unmotiviert zwischen die Kämpfe gestreut. Fazit: Enterprise abgestürzt!

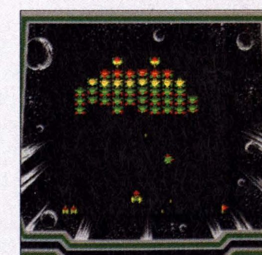
| Hersteller | Spieler | System | Wertung |
|---|---|---|---|
| Gametek | 1 | Game Boy | ★★ |



### Kirby's Dreamland 2

Kirby hoppelt durch riesige Nied-lich-Level, bläht sich zum Ballon auf und nimmt die Spezialfähigkeiten verschlungener Monster an. Als Zugabe gibts tierische Begleiter. Kinder-Hüpfkost aus dem Hause Nintendo: Konservativ, technisch sauber und motivationsgeladen.

| Hersteller | Spieler | System | Wertung |
|---|---|---|---|
| Nintendo | 1 | Super GB- | ★★★★ |



### Galaga & Galaxian

Ein Fest für Nostalgiker: Auf einem Modul schlummern hervorragende Handheld-Versionen von "Galaxian" und "Galaga". Insbesondere "Galaga" mit der Doppelraumschiff-Option hat nichts von seiner Faszination eingebüßt. Action-Fans greifen bedenkenlos zu!

| Hersteller | Spieler | System | Wertung |
|---|---|---|---|
| Nintendo | 1 | Super GB | ★★★★ |




## Frantic Flea


Fanatischer Floh: Ihr hüpft von Trampolin zu Trampolin.

Coole Insekten sind in: Käfer Bug turnt durch dreidimensionale Saturn-Welten, auf dem Super Nintendo hüpfen Flöhe durch schrille Cartoon-Level. Papa Floh juckt ein Problem: Fiese Insektoiden-Aliens haben seine Sprößlinge entführt. Euer Schmarotzer startet eine Rettungsaktion in horizontaler Jump'n'Run-Tradition und stöbert winzige Floh-Sprites auf. Werdet Ihr fündig, dreht Papa-Floh durch: Ihr rast wirbelnd über verzerrte Plattformen, sammelt die verlorene Sippschaft auf und wetzt schmierige Monster über den Haufen. Wer ohne Drehmanöver mit Gegnern kollidiert, wird plattgewalzt. Habt Ihr eine vorbestimmte Floh-Zahl aufgelesen, öffnet sich ein Kanalrohr: Ihr schleust Euren Nachwuchs in den Ausgang und watschelt mit skeptischem Blick in den nächsten Level: Überzählige Flöhe werden aussortiert und auf Euer Bonus-Konto addiert.


Ab in den Kanal: Ihr schickt Eure Kids nach Hause.


Einig: Nur mit Wirbelmanöver halten Eure Flöhe zusammen.

Frantic Flea, Gametek, Super Nintendo, zu Weihnachten in Deutschland

## Final Fight 3

Der Urvater aller Seitwärts-Prügler kehrt zurück. Ihr wählt den berüchtigten Latzhosen-Bürgermeister, schlagt Euch als muskelstrotzender Dean durch oder entscheidet Euch für Busenwunder Lucia. Fans schlüpfen natürlich in die Rolle von Hauptcharakter Guy. Optisch und spielerisch blieb Capcom dem traditionellen "Final Fight"-Stil treu: Ihr vertrimmt massig böse Buben, mischt fette Obermotze auf und zerdeppert öffentliches Eigentum. In Mülltonnen oder Kisten findet Ihr frische Lebensenergie, Bonus-Punkte oder famose Totschläger: Ihr schmeißt Euren Kontrahenten einen Hammer an die Birne oder fuchtelt mit einem Nunchaku um Euch. Wer es besonders rauh liebt, knüppelt mit einem abgebrochenen Rohr auf unterbelichtete Prügel-Birnen.


Dick und fett: Ihr nehmt's mit einem Monster-Trucker auf.


Hau Ruck: Traumbürgermeister aller Videospieler.


Im Nahkampf greift Schönheit Lucia tüchtig zu.

Final Fight 3, Capcom, Super Nintendo, ab Januar in Deutschland

## Captain Quazar


Quazar kämpft gegen ein fieses Verbrechersyndikat.

Die 3DO-Studios nutzen die Ballerspiel-Flaute für ihre Multimedia-Konsole und werkeln am ersten konventionellen Action-Hammer fürs 3DO. Der schräge Superheld "Captain Quazar" verzichtet auf moralischen Schnickschnack und greift radikal durch: Ihr rüstet Euch mit moderner Waffentechnologie und mäht in isometrischen Weltraum-Leveln gerenderte Monster-Sprites um. Quazar packt das Maschinengewehr aus, setzt eine dreiste Grinse-Grimasse auf und ballert die Kreaturen gleich dutzendweise um. Umzingelte Science-fiction-Idole werfen eine Handgranate ins Feind-Getümmel: Die Druckwelle zerbläst die Gegner in schmierige Einzelteile und demoliert die postapokalyptische Kulisse. Für gesellige Mordbuben hat Quazar einen Zwei-Spieler-Modus parat. *rb*



Typisches Heldenprofil: Markantes Kinn, Schmalzlocke.


Zu spät: Die Mondrakete startet bereits durch.

Captain Quazar, 3DO-Studio, 3DO, ab 4. Quartal in Deutschland

## Super Mario RPG

Zwei der weltbesten Software-Entwickler machen gemeinsame Sache: Nintendo und Square bereiten die Japan-Veröffentlichung eines "Super Mario"-Rollenspiels vor. Für Hintergrundoptik und Sprites wählte man die bewährte "Donkey Kong Country"-Technik: Sämtliche Grafiken werden auf SGI-Workstations gerendert, an die Super-NES-Farbpalette angepaßt und auf Modul abgelegt. Euer Render-Klempner stellt seinen Heimatort vor und kämpft in düsteren Wäldern gegen klassische "Mario"-Monster: Statt sich auf Hüpf-Akrobatik zu verlassen, paßt sich Euer Hosenmatz an die rollenspiel-übliche Menü-Kloppe an. Bruder Luigi, die Prinzessin und Fiesling Bowser sind auch mit von der Partie.


Modisch: Der Palast der Prinzessin ist in rosa gehalten.

Geht mit der Zeit: Mario und Co. im feschen Render-Look.

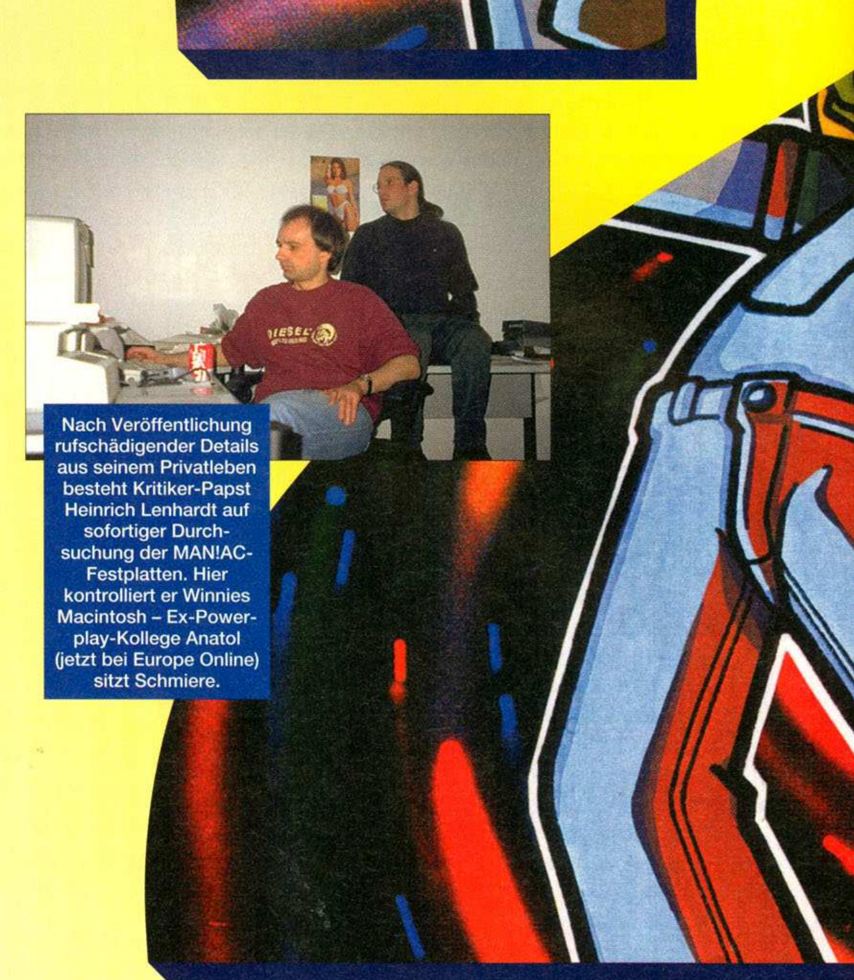

Jump'n'Run-Einlage: Ihr hüpft einem Käfer auf die Birne

Super Mario RPG, Nintendo/Square, Super Nintendo, zu Weihnachten in Japan



In Los Angeles war die Polizei auf den MAN!AC-Besuch bereits vorbereitet. Reifen quietschen, Querschläger knallen, ein dunkle Limousine brettert über den Asphalt. Heraus springt Robert de Niro (0ben) – Teut Weidemann hielt die Szene aus dem Hollywood-Alltag fest.

Ein weiteres Jahr der digitalen Freuden und virtuellen Streß-Situationen liegt hinter uns. Die MAN!AC-Crew (mittlerweile um den neuen In-House-Redakteur Tobias angewachsen) blickt auf die letzten zwölf (äh, durch eine organisatorische Fehlkalkulation diesmal sogar 13) Monate zurück. Dazu haben wir unser Fotoarchiv nach vergessenen Schnappschüssen durchforstet und hartnäckigen Cybermedia-Gerüchten nachgespürt. Lest, wonach höfliche Leser niemals fragen würden...



Nach Veröffentlichung rufschädigender Details aus seinem Privatleben besteht Kritiker-Papst Heinrich Lenhardt auf sofortiger Durchsuchung der MAN!AC-Festplatten. Hier kontrolliert er Winnies Macintosh – Ex-Powerplay-Kollege Anatol (jetzt bei Europe Online) sitzt Schmiere.

## DEZEMBER'94

Um Nintendos Super-Affen kam Ende 1994 kein Spieler herum. MAN!AC wählte einen schwungvollen Ausschnitt aus Donkey Kongs Dschungelalltag zum Cover-Motiv der Vorweihnachtsausgabe. Es war das letzte Heft des Cybermedia-Gründerteams: Mit den Tests zu "Animaniacs" und "Sonic & Knuckles" schrieb Ingo seine finalen Jump'n'Run-Kritiken, bevor er mit Mega-CD und "John Madden"-Sammlung nach Frankfurt zurückkehrte. Neben dem zweiseitigen Test zu "Final Fantasy 3" findet Ihr in der 12/94 auch die erste Reportage zu Nintendos "Cruis´n USA" – inklusive "Cruisalities", versteckten Mini-Cheats für Extraautos und -kurse. Mit unserem "Interactive Movie"-Report wagten wir die vorgezogene Kritik einee Spielegattung, die durch 3DO, Playstation und Saturn jetzt groß im Kommen ist. Wer sich für die Geschichte der Film/Spielmixtur interessiert, sollte mal wieder reinlesen.

Beinahe hätten wir's vergessen: Auch der umstrittene "Alien vs Predator"-Test befindet sich in der MAN!AC 12/94.



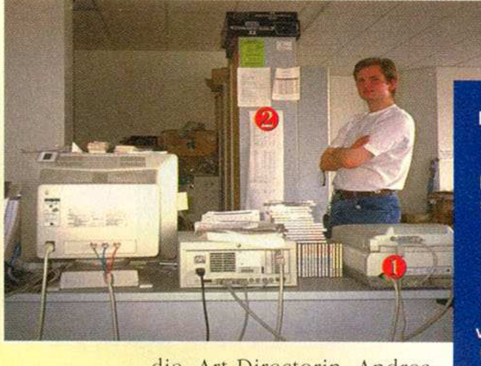
Würdet Ihr diesen Gesellen zum Prügeln fordern? Für seinen "Killer Instinct"-Bericht begab sich Olli in lebensbedrohliche Umgebung. "No Mercy!" waren seine letzten Worte...

## JANUAR'95

Auf ein prall gefülltes Nintendo-Heft folgt die Ausgabe für den Sega-Fan: Sowohl Deutschlands erster Saturn-Bericht als auch Reportagen zu "Story of Thor" und 32X-Adapter, sowie ein Dutzend Mega-CD- und 32X-Tests findet Ihr im Januar-Heft. Die Kür zum "Spiel des Jahres" wurde ein Triumphzug für zwei Klassiker: "DKC" gewann in den Kategorien "Bestes Jump'n'Run" (vor "EWJ" und dem Import-"Dracula X") und



In Begleitung von Vincent Pargney wagte sich Centregold-Mitarbeiterin Anskje ins MAN!AC-HQ (Frühjahr 95).



Mitarbeiter des Monats: Robert, kurz bevor er seiner Hose entschlüpft und sie unter den Scanner ❶ klemmt. Das digitale Abbild seiner Beinkleider schmuggelte er als Textur für den "Arc the Lad"-Artikel in die September-MAN!AC. Der Zettel ❷ ist übrigens eine kleine Notiz von Martin, die verrät, welche Artikel Robert heute noch abzugeben hat.

die Art-Directorin Andrea Danzer beinahe entlassen. Erst acht Monate später räumte sie im vertrauten Kreis ein: "Sieht wirklich nicht gut aus". Die Playstation stand im Zentrum der 2/95. Durch das MAN!AC-Debüt von Cyber-Theoretiker Michael Kim wurde sie bis zum letzten Pin durchleuchtet. Unsere Test-Einschätzung – knapp ein Jahr vor dem Deutschland-Launch gefällt – steht bis heute. Und noch ein Debüt findet Ihr in MAN!AC 2/95. Auf einer erstmals geschalteten Virgin-Anzeige bezeichnet ein gewisser RoBert ZEngerele "Earthworm Jim" als "das

# 2 JAHRE MAN!AC

***16,4 Gigabyte geballte Videospielinfo, ungefiltert und unzensiert, haben die MAN!ACs in den letzten zwölf Monaten für Euch aufbereitet. Die Fachzeitschrift für kompromißlose Videospieler feiert Ihr zweijähriges Jubiläum.***

beste Videospiel aller Zeiten". Über die visionäre Einschätzung amüsieren wir uns heute noch (siehe Seite 2). Aber auch unser "Need for Speed"-Test ist umstritten. Die Chefredaktion erfur erst nach Heftauslieferung, daß Tester Robert keinen Führerschein besitzt. Verschärft hatte sich der Disput um "Alien vs Predator", mehrere Leser forderten Winnies Entlassung ("Sozial-

"Beste Grafik", "Super Metroid" überrannte die Konkurrenz als "Bestes Action-Adventure" (vor Segas "Soleil") und als Spiel mit dem besten Soundtrack. Die News-Seite dieses Monats bleibt hoffentlich ein Unikum in unserer Geschichte: Das CDi-Rennspiel "Dead End" sowie "Cadillacs & Dinosaurs" (Rocket Science) und "Novastorm" (Psygnosis) für Mega CD wurden angekündigt – aber niemals ausgeliefert. Die Seite der gebrochenen Versprechen...

## FEBRUAR '95

Die Februar-Ausgabe beginnt mit einem beherzten Schritt ins Jahr 2017 und endet mit einem Blick in die Vergangenheit, auf "Karate Champ", das erste Prügelspiel der Welt. Der Titeltext "Kaum zu glauben!" war zugegeben selten dämlich (Martin & Winnie ist bei winterlicher Kälte nix besseres eingefallen), für die grafische Gestaltung der Seite 12 hätten wir wiederum



Fast fertig, aber noch immer ohne Name: Über Neons pfeilschnelles 3D-Action-Spiel berichteten wir in MAN!AC 5/95.




Die Netzwerk-Version von "Knauf Kontrol 4.0" läuft wie geschmiert, Andreas kümmert sich nur noch um die Post. Auf dem Paket zu seinen Füßen erkennt Ihr das "Capcom CP System"-Logo – der Co-Geschäftsführer freut sich über einen "SF Alpha"-Automat direkt aus Japan. Daneben ein Stapel handsignierter MAN!ACs für besonders treue Anzeigenkunden. Die dicken Paketbriefe enthalten Prozessakten "Knauf gegen Ehrle". Nach seinem Vollkontakt mit Andreas' Mercedes-Cabrio wird Ex-Opel-Fahrer Olli zum ehrenamtlichen Cybermediarbeiter befördert. Lebenslang.

plan, freisetzen"). Die Redaktion wurde zur Festung umgebaut, Andreas Mercedes gepanzert und Robert umgehend in einen Erste-Hilfe-Kurs geschickt. Um seinen Verteidigungswillen zu demonstrieren zeigte sich Olli auf Seite 94 als Langhaariger mit Bürgerschreck-Knarre – drei Techno-Feten später besaß Olli dann überhaupt keine Haare mehr.

## MÄRZ'95

Tia Carrere zückte als erster weiblicher Coverstar auf MAN!AC 3/95 die Laserwaffe. Noch mehr Kino & Film im Inneren des Heftes: Neben Ollis allmonatlichen Ausflug ins Anime-Universum und Martins Laserdisc- und Video-CD-Rundblick besuchten wir die "MK"-Helden im Kino. Im Gegensatz zu den beschlagnahmten Spielen sind die Leinwandkämpfe von Rayden, Liu Kang & Co garantiert jugendfrei. Auch die "Double Dragon"-Brüder beobachteten wir bei ihrem Leinwand-Debüt und widmeten ihnen unsere Hero-Seite. Ist Euch aufgefallen, daß es zwei MAN!ACs sind, die von Jimmy & Billy ordentlich Prügel kassieren? Die letzten Seiten des Heftes erhielten durch zwei neue Rubriken eine Aufwertung: Im "8-Bit Replay" stellen Martin und Winnie regelmäßig einen Konsolen-Klassiker der 70er und 80er-Jahre vor, als "Reisende im Datenstrom"-Premiere berichtet Michael Kim seit diesem Heft live aus dem World Wide Web. Der erste Teil ist der ideale Einstieg in die Welt der Bauds und Hyperlinks.

## APRIL'95

"Jetzt mit neuer Optik" warnt ein irr grinsender Martin auf dem verhangenem April-Cover. Drinnen sollte es noch schlimmer kommen: Mutanten mit Dolby-Radar-Ohren, Augen mit integriertem Framerate-Zählwerk, Münder zur schamlosen Spiele-Schmähung weit geöffnet. Der Titelgestalter einer anderen Fachpublikation hatte die Fotos der MAN!ACs in seine Finger bekommen und (in nächtelanger Bildbearbeitung) die schreckliche Wahrheit ans Licht gebracht. Bis heute bleiben die Porträts umstritten – wir MAN!ACs sind in den letzten Monaten gar noch weiter mutiert. Nur unter der Bedingung, kein Paßbild von ihm zu zeigen, war Ex-MAN!AC Ingo zu einem Kurz-Comeback bereit: Er berichtete von der Internationalen Automatenaustellung in Frankfurt. Daß die 4/95 zu einer der erfolgreichsten MAN!ACs wurde, lag aber weder an dem Porträt-Schock, noch an Ingos Comeback, sondern am Ultra-64-Artikel. Winnie hatte SGI-Missionar Greg Zachary in Monte Carlo getroffen und die Firmengeschichten aller Dream-Team-Mitglieder studiert, während Olli sich zum "Killer Instinct"-Test in Münchens verrufenste Spielhalle wagte. Dort war der brandneue Beat'em-Up-Automat von der Bahnhofs-Halbwelt umstellt. Erst nach geduldigem Warten und

Die Sonnenseite des Redakteurslebens: Zwischen Messen, Konferenzen und Spieletests bleiben pro Jahr rund 4 1/2 Stunden Zeit für Entspannung und ein kritisches In-sich-Gehen. Nach einem Strandspaziergang nahe der mexikanischen Grenze kreuzte Winnie mit Sand in den Socken und durchnäßten Hosen beim Ultra-64-Lizenznehmer Angel auf.



Die harte Urversion der "Wipe Out"-Werbung hielt Ingo Zaborowski für Deutschland nicht geeignet – rechts seht Ihr das unzensierte englische Motiv. In der Handelszeitung "CTW", in der diese Anzeige und der Bett-Schnappschuß mit Sales Curve-PR James Beaven (links) erschien, mußte Virgin mit zwei weißen Seiten werben: Ihre Anzeige war den Herausgebern zu brisant. Im Jahr davor hatte Virgin u.a. mit fußballspielenden Lilliputanern ("Wir machen die Konkurrenz zu Zwergen") für Aufsehen gesorgt.

schüchternen Fragen ("darf ich dann auch mal – 'is nur beruflich"), ließ ihn ein mehrfach vorbestrafter Prügel-König an den zweiten Joystick und Olli kassierte die erste 64-Hit-Combo seines Lebens.

## MAI'95

Bereits unser zweites MK-Cover: Diesmal umstellte Andrea das berüchtigte Logo mit einer 3, gut ein Jahr davor hatte der Beat'em-Up-Drache in eine II gebissen.

MAN!AC besuchte Neon, ein Darmstädter Team, das im Auftrag von Ocean an Playstation-Spielen bastelt. Mittlerweile haben die Jungs zu Ende gerendert und den angekündigten Action-Titel ("Game B") in zwei eigenständige Spiele gespalten. Daß sich der SGI-gepowerte Aufwand lohnt, davon konnte sich Winnie kürzlich überzeugen. In der nächsten MAN!AC erwartet Euch ein reich bebildeter Preview zum Hover-Rennen durch eine gespentisch ausgeleuchtete Unterwelt. Für Oldie-Fans & Sammler interessant war der Auftakt zur "Atari VCS"-Würdigung. In dieser MAN!AC erzählten wir Euch, was Computererfinder, VR-Wissenschaftler und Star-Designer dem VCS an Software schenkten, indessen...

## JUNI'95

... kramte Martin in seiner Zuberhör-Kiste und brachte vom BASIC-Betriebssystem bis zum "Supercharger" allerhand Kurioses und Innovatives ans Tageslicht. Eine Seite davor das härteste Zelda-Gemälde der Welt: MAN!AC-Künstler Roger Horvath zeichnet den Nintendo-Helden als ausgebrannten Videospiel-Rebell mit Drei-Tage-Bart und blutüberströhmter Geliebten. Schweizer Splatter-Wahn? Oder durchlebte Roger damals eine schwierige Phase auf seinem Weg zum mündigen Eidgenossen?

## JULI'95

Die Aufmacherdoppelseite zum E3-Messebericht war optisch auch für MAN!ACs ein Schock – mittlerweile halten wir die "Play it Loud"-Gestaltung für das beste Layout der letzten zwölf Monate. Um sich auf die 19seitige (!) Reportage aus L.A. seelisch vorzubereiten, hatte sich Martin vor dem Messebeginn zu einem Country-Kongress in Nash-ville eingebucht, Winnie verlängerte seinen Aufenthalt für beruhigende Strandspaziergänge im sommerlichen Süd-Kalifornien.

Doch trotz der kurzen Ausflüge in die Ferien-Idylle blieb auch diese MAN!AC nicht ohne Hardcore-Reportage: Um "DKC 2" und "SMW 2" noch ins Heft zu bekommen, wurden die Maschinen des Augsburger Druck- und Verlagshauses von Andreas eingehändig gestoppt. Geschäftsführer Martin saß selbst hinterm Steuer, als eine dunkle Limousine zwei Tage nach Redaktionschluß von Augsburg nach Frankfurt donnerte. Unser Testcomputer, generalüberholt, getestet und dann versiegelt ,lag mit 28 Metern Kabel im Kofferraum, ein schweißgebadeter Co-Chefredakteur kauerte während der Todesfahrt auf der A8 auf dem Beifahrersitz.

Zehn Stunden später, das helle Sonnenlicht des Tages war einem nächtlichen tiefblau gewichen, konnten aufmerksame Verkehrspolizisten den Wagen in der entgegengesetzten Richtung orten. Andreas empfing die Heimkehrer im Schlafrock, aber mit warmgelaufenen Power-Macs. Drei Stunden texten, bildbearbeiten und layouten – ein neues Stück MAN!AC-Geschichte war reif für den Druck.



Nachdem Sega ihre VR-Brille fürs Mega Drive niemals ausgeliefrt hat, kündigt nun Atari ein Headset an. Ob's wohl jemals auf den Markt kommt?





Revolutionäres Layout für eine revolutionäre Messe: e3-Berichterstattung in MAN!AC 7/95.

Easy Living an der Isar: Christina Gómez Barrio, unbescholtene Touristin aus Madrid, lief während ihres München-Urlaubs der Außendienst-Nachtschicht von Philips in die Arme. Noch bevor Michelle (mitte) alle CDi-Vorzüge auf spanisch ausbreiten konnte, war die Westeuropäerin wieder verschwunden. Drei Monate später erreichte uns ihr Foto.

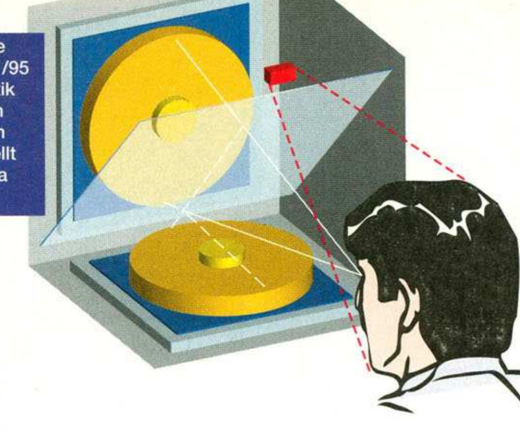
## AUGUST'95

Der zornige Cover-EWJ wurde von Doug Tenaple für die MAN!AC 7/95 gezeichnet. Winnie erinnert sich noch gut an nächtliche Telefonate mit dem kalifornischen Sprite-Designer: Unseren Wunsch, ein für die Fortsetzung typisches Element auf das Artwork zu bannen (und

Niemals ohne Handy: Christian Gloe und Frankreichs Nathalie in der grauen Uniform der "Virgin Federation" – Frühjahrs-ECTS 1995 in London.

Rechts grinst Kollege Andreas von G. – noch glaubt er, daß MAN!AC die Zeche bezahlt.

# 2 JAHRE MAN!AC



Nur fragmentarisch wurde Sharps 3D-TV in MAN!AC 11/95 gedruckt. Die korrekte Optik zeigt die Methode wie ein beliebiges Objekt (gelb) in Echtzeit räumlich dargestellt wird. Die Tracking Kamera ist rot eingezeichnet.



Auch Supehelden müssen mal: Auf der kalifornischen Spielemesse E3 waren nicht nur die Stände, sondern auch alle Cafeterias und Toiletten in der Hand der Jump'n'Run-Maskottchen und Comicstars.

MAN!AC dankt Autoren, redaktionellem Außendienst und Spezial-Einsatzkommandos 1994/95: Julian Eggebrecht, Patrick Heeren (Fotos), Heinz Harcuba (Fotos), Roger Horvath (Hardguy & Artworks), Gunter Hansen (Cartoons), Heinrich Lenhardt, Armin Medic, Michael Kim, Michael Paul, Joe Schlolz (Fotos), Namihiro Steinwachs, Teut Weidemann, Ingo Zaborowski, Karl Weidenbacher (Grafik)

nicht nur einen Wurm, der genauso für den ersten Teil stehen könnte), veranlaßte Doug zur Überarbeitung des Bildes. Im Kontrast zum gefletschten Gebiß von Jim, grinste danach Sidekick Snott dem Leser entgegen. Wir waren zufrieden, hoffentlich hat's Euch auch gefallen.
Im Aktuell-Teil der MAN!AC 8/95 dann ein Marathon der Sequels, Comebacka und Remakes mit "EWJ 2", "DKC 2" und "SMW 2", "Breath of Fire 2", "Secret of Mana 2" und "Lufia 2", dem neuen Batman, einem "Street Fighter"-Update aus Hollywood und Jeff Minters "Defender 2000".
Für den dritten Teil des Next Generation-Reports wurde maximale Recherche betrieben: Es ging um die technischen Geheimnisse der 32-Bit-Konsolen, um RISC-Prozessoren, Grafikchips und spezielle Speicherbausteine. Chip-Hersteller wurden angefaxt, Top-Secret-Unterlagen ausspioniert und so gut wie jeder deutsche Videospiel-Programmierer zu Rate gezogen. Unser Dank an die Experten hinter den Entwicklungssystemen.

## SEPTEMBER '95

Die "Wer will Mario?"-Umfrage war ein publizistisches Novum: Mit dem Ultra 64 verlosten wir einen Gegenstand, der damals noch gar nicht existierte. Die Auflösung zum "Yoshi´s Island"-Poll findet Ihr in diesem Heft auf Seite 94. Auf zwei weltexklusive Playstation-Previews sind wir stolz: Olli reiste zu Kaiko/Software 2000 nach Langen, um die "Records of Elfsaga" probezuspielen, Winnie telefonierte mit Entwicklerfirmen, Produktions- und Filmstudios in England und den USA, um einen ersten Blick auf "Warhammer 40K: Dark Crusade" zu erhaschen.
Davon abgesehen war die 9/95 das Heft der Listen: Knapp 700 Videospiele finden sich in MAN!AC 9/95 getestet, besprochen oder kurz angerissen. Wer diese Ausgabe kennt, kann bei "Wetten, daß...!?" als wandelnde Spiele-Datenbank antreten.

## OKTOBER '95

Eine Brieflawine zur ketzerischen "Mario"-Befragung. Die meisten Spieler sagten "Ja" zu Mario, derweilen ein anderes Nintendo-Spielzeug bei uns Staub ansetzte: Das geringe Interessan am Virtual Boy lag nicht nur an der mäßigen Qualität der Spiele, sondern auch daran, daß uns schnell die Batterien ausgingen. Im Dauereinsatz war dagegen die Playstation, die durch eine neunseitige Reportage zur Markteinführung und 14 Spieletests gefeiert wurde. Nach tagelangem Kampf mit einem vierseitigen Mario-Playersguide war zumindest für Olli die Frage geklärt: "Mario? Ich werd's garantiert nicht mehr spielen!

## NOVEMBER '95

Je näher wir der Gegenwart kommen, desto heftiger schmerzen MAN!AC-Fehler in Layout und Druck: Im letzten Heft schlugen Cyber-Saboteure zu und erwischten dabei den Next-Generation-Abschluß. Die vertauschten technischen Daten bei Saturn und Playstation, wurden von Torsten (Sega) und Ingo (Sony) knapp zwei Minuten nach Heftauslieferung bemäkelt. Dann die IFA-Reportage: Neben verpatzten Bildausschnitten sorgte eine MAN!AC-Grafik für Verwirrung. Andrea, Andreas & Co. rätseln noch heute, warum von Sharps 3D-TV nur noch Fragmente zu sehen waren – oben seht Ihr die korrekte Darstellung.
Zum Glück ließen uns redaktionelle Highlights über die Patzer hinwegsehen. Auf der ECTS in London regnete es 32-Bit-Spiele, Robert lotste "Thunderhawk" auf den Redaktions-Landeplatz und schloß Freundschaft mit Ataris "Space Penguins". Andreas schlug "Tekken 2"-Recken und Olli mit "Destruction Derby" sämtliche Crash-Rekorde. Der Abschluß des "Next Generation"-Reports bildete den Kern der November-MAN!AC. Wer sich noch immer mit der Kaufentscheidung quält, sollte sich vom 32-Bit-Finale beraten lassen. *wi*

### DIE UMSTR!TTENSTEN TESTS

**AvP (MAN!AC 12/94):** MAN!AC gegen Jaguar-Fans. Erst nach der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels sahen die Atari-Fans, daß es auch besser geht und akzeptierten unsere Kritik an "Alien vs. Predator". **Need for Speed (MAN!AC 9/95):** Wütende Proteste der 3DO-Fans, doch mehr als eine leicht überdurchschnittliche Wertung konnten wir dem trägen Straßenrennen nicht abgewinnen. **Toshinden, Tekken & VF:** Innovationen, Spielbarkeit oder Grafik? Die Prügelexperten streiten bis heute, welches Beat'em-Up das beste ist. **Theme Park (MAN!AC 5/95):** Laut Bullfrog vergaben wir die härteste Wertung Europas - wir glauben, daß der Vergnügspark Spaß macht, aber nicht das Zeug zum Mega-Drive-Klassiker hat. **Micro Machines 2 (MAN!AC 3/95):** Auch hier unterboten wir alle europäischen Wertungen – abgesehen vom grandiosen Multi-Player-Modus hat das Westentaschenrennen nur wenig Reiz. **Novastorm (MAN!AC 10/95):** Große Ausnahme: Ein Spiel, das die MAN!AC-Nörgler eher zu gut als zu kritisch beurteilten.


WAHNSINN GEBT EUCH DEN
-JEDEN MONAT!
INKLUSIVE KOSTENLOSEM T-SHIRT!
Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld!
Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent völlig kostenlos das totschicke MAN!AC-T-Shirt.
Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.
MAN!AC
Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering
MAN!AC ABO-SERVICE
JA!
Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark). Mit meinem ersten Abo-Exemplar erhalte ich kostenlos das totschicke MAN!AC-T-Shirt!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.
Meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
Datum/2. Unterschrift (Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)
Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich will folgenderweise bezahlen:
(bitte ankreuzen)
Bequem per Bankeinzug
gegen Rechnung
Kreditinstitut:
Bankleitzahl:
Konto-Nr.:
Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
11/93 3/94 5/94 8/94 10/94
12/94 1/95 2/95 3/95 4/95
6/95 8/95 9/95 10/95 11/95
5,90 Mark pro Ausgabe zzgl. 2 Mark Versandkosten lege ich als Briefmarken, Scheck oder bar bei.

# SONY DIMENSION


Trotz Flutlicht laufen die Spieler ins Abseits. Bis auf die Rückpaßregel werden alle Formalitäten beachtet.


Aus der Totalen habt Ihr eine gute Übersicht. Die farbigen Kreise markieren die jeweiligen Joypad-Kicker.

## Prime Goal EX

Sieht man vom Frühwerk "Cybersled" ab, überzeugt Namcos Playstation-Palette auf den ersten Knopfdruck: Allen voran "Ridge Racer" und "Tekken" läuteten eine Generation von 32-Bit-Software ein, die technisch, aber auch spielerisch den 16-Bit-Spielen enteilte. Mit "Prime Goal EX" wird diese Tugend abgelegt: Euch erwartet ein stinknormales Mainstream-Fußball mit einem rotierenden Fußballstadion und ziemlich klobigen Kicker-Sprites – zumindest, wenn man sie aus der Nähe zu Gesicht bekommt.

Das Geschehen betrachtet Ihr aus drei festen Kameraperspektiven, zuvor entscheidet Ihr Euch für eine Partie zur Mittagszeit oder aktiviert das schummrige Flutlicht. Maximal zwei Spieler picken sich eine originale J-League-Mannschaft, konkurrieren im Pokal-Wettbewerb, tragen eine Meisterschaft aus, messen sich im Elfmeterschießen oder lassen es bei einem Freundschaftsmatch bewenden. Dabei sind die üblichen Parameter einzustellen, jedoch behindert der durchweg japanische Text ein flottes Menü-Durchklicken. Im Gegensatz zum geschriebenen Wort unterhält der Online-Kommentator in lupenreinem Englisch – auf dem Platz habt Ihr jedoch mit dem Buchstabensalat sowieso keine Probleme.

Spielerisch erfahren wir im Vergleich zu Konamis 16-Bit-Referenz-Fußball "International Super Soccer Deluxe" einen Klassenunterschied: Abgesehen vom Fehlen jeglicher innovativer Features läßt auch die dezent träge Steuerung zu wünschen übrig. Die Spieler können zwar theoretisch eine ganze Menge, doch ausgefeilte Kombinationen und technische Finessen kommen selten zum Zug. Dabei macht schon die lieblose Grafik vieles zunichte: Selbst in diesem Punkt sind die besten 16-Bit-Titel Namcos "Prime Goal EX" weit überlegen. Außerdem kann ich nicht nachvollziehen, warum kein Mehr-Spieler-Modus unterstützt wird und nicht einmal zwei Personen in einem Team kicken dürfen. Wenn schon Fußball auf der Playstation, dann lieber Konamis "Goalstorm" (ehemals "Winning Eleven"), das in einer überarbeiteten Fassung in Kürze bei uns auf den Markt kommt. *mg*

Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel: 0541/66016

*Mentale Stärke ist zwar auch wichtig, doch ohne Zweitverwertung der Kopfdynamik gebt nichts: Kopfbälle können spielentscheidend sein!*






Sprachprobleme: Leider sind alle Menüs in Japanisch gehalten.



| | |
|---|---|
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| HERSTELLER | NAMCO |
| BRD-RELEASE | APRIL 96 |
| SPIELSPASS | 62% |

ab 6 Jahren

Belangloses Mainstream-Fußball mit schlapper 3D-Grafik, japanischen Texten und Standard-Features.

## Toukon Retsuden

Wer jede Woche in Eurosport die spektakulären Kamikaze-Duelle der "New Japanese Pro Wrestling"-Liga verfolgt, kann nun selbst in den Ring steigen: Mit einem von zwölf Muskelbergen nehmt Ihr es mit dem Computer oder einem Freund auf. Jeder Wrestler verfügt über persönliche Standard-Schläge und hält ein paar Special-Moves für Euch bereit. Dank der dritten Dimension des Polygon-Prüglers habt Ihr trotz einfacher Steuerung ein umfangreiches Move-Repertoire: Greift Ihr von vorne an, landet Ihr mit "X" einen krachenden "Bodyslam", überrascht Ihr den Gegner von hinten, setzt Euer Wrestler mit der gleichen Taste einen "German Suplex" an. Das Publikum wirkt im Gegensatz zur Ring-Action zwar etwas pixelig, grölt aber fleißig mit: Feuert Ihr die Zuschauer an oder landet ein paar harte Treffer, bebt der Ring vor Applaus. Wrestling-Fans sollten unbedingt ein Match wagen. *oe*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084


"Flying Bodypress" nach draußen: Wrestling-Fans flippen angesichts der zahlreichen "High Risk"-Manöver aus.



| | |
|---|---|
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| HERSTELLER | TOMY |
| BRD-RELEASE | NICHT GEPLANT |
| SPIELSPASS | 78% |

ab 12 Jahren

Catch-Mutanten aufgepaßt: Umfangreiches Polygon-Wrestling mit simpler Steuerung, flottem Spielablauf und einfacher Grafik.


Neu!


Nintendo®

# SONY DIMENSION



Schrott-Robot voraus! Gewitzte Piloten verballern Granaten: Die Explosionssplitter treffen jeden Feind in Schußweite.

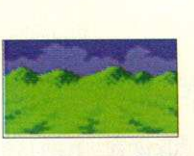


Die Draufsicht-Kontrolle ist weniger chaotisch, dafür offenbaren die fantasielosen Level schockierende Grafikfehler.







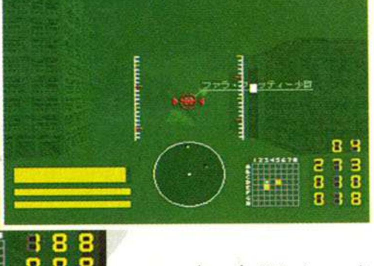

## Exector

Die Serie hirnloser 3D-Schlachten reißt nicht ab: Arc Productions drückt Euch einen Mech-Steuerknüppel in die Griffel und schickt Koloß "Exector" in einer ausrangierten Raumbasis auf Vernichtungsmission. Ihr glotzt auf die Rückfront Eures Polygon-Mechs oder wechselt stufenweise in die "Von-oben"-Ansicht. In der Ego-Perspektive blockieren Wände und flackernde Polygone die Sicht, die Vogelperspektive wird von Rauchfahnen und Explosionen verdeckt: Ihr hämmert auf den Feuerknopf, verballert Eure Raketen und hofft auf Zufallstreffer. Fadenkreuz oder automatische Zielvorrichtung sind den futuristischen Waffenherstellern unbekannt, stattdessen trudeln Raketen und Granaten ziellos zwischen gegnerischen Mechs und Roboter-Drohnen umher. Wer nicht panisch nach links oder rechts schwenkt, sinkt nach wenigen Treffern als rauchendes Wrack auf verzerrte Boden-Texturen. Eine Orientierung ist trotz eingeblendetem Level-Blueprint kaum möglich: Die Gegner kommen von allen Seiten, selbst Geschützstellungen werden willkürlich plaziert. Kaum wendet Ihr den Mech, starrt Ihr auf einen Raketenwerfer: Ihr flüchtet Euch in den nächsten Seiten-Korridor oder erliegt unfairem Dauerbeschuß. Ungezählte Wracks und Nervenzusammenbrüche später finden glückliche Piloten einen Aufzug, mit dem sie das Stockwerk wechseln und sich der nächsten Blech-Horde stellen. Unterwegs sammelt Ihr neuen Waffensysteme wie Splitter-Granaten auf und genießt unbegrenzten Munitionsvorrat.

Technisch erreicht das schludrige Polygon-Geruckle bestenfalls frühes Experimental-Stadium, der langweilige Level-Aufbau lockt nicht mal hartgesottene Roboter-Piloten vors Pad. Der einzige Lichtblick sind fetzige Anime-Hymnen und ein schickes Render-Intro. *rb*

Muster von ARJAY, Köln, Tel.: 0221/121067





Ihr seht den Wald vor lauter Grafikfehlern nicht. Doch auch die Infrarot-Ansicht von "Metal Jacket" (kleines Bild rechts) wirkt auf das 32-Bit-geschulte Auge beleidigend.














## Metal Jacket



Seit einem Jahr angekündigt ist "Metal Jacket" nun fertiggestellt und in Japan ausgeliefert. Wobei "fertig" die Roboterschlacht nur vage umschreibt – der Spieletester, der dieses Machwerk für marktreif befand, gehört unverzüglich auf die Straße gesetzt.

Sechs Schlachtfelder hat Pony Canyon aus kruden Polygonen und Texturen zusammengebastelt. Ihr dürft jeden Ort entweder als Mission mit definiertem Spielziel oder als Robo-Randale "Jeder-gegen-jeden" heimsuchen. Da sich die Entwickler nicht entscheiden konnten, in welcher Konfiguration "Metal Jacket" am wenigsten Spaß macht, ist die Gestaltung der Szenarios Euch überlassen: Ihr entscheidet, wieviele Feinde und Verbündete sich in Stadt oder Natur tummeln, ob das Level-individuelle Feature (Nebel, Minen...) aktiviert oder ausgeschaltet ist, Ihr wählt Tageszeit und Waffen. Habt Ihr die japanisch-englischen Menüs weitergeklickt, beginnt das Desaster: Auf den 3D-Schlachtfeldern lassen sich Grafikfehler und angebliche SFX kaum unterscheiden, die Gebäude sind grobe Klötze, die Explosionen abstrakte Flammenkuppeln. Die Mechs humpeln und schweben planlos durch die Gegend, irgendwann geben Eure Schutzschilde den Geist auf. "Metal Jacket" ist zwar schnell, aber nicht schnell genug als daß Ihr es nicht als dilettantischen Schrott entlarven würdet. *wi*

Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel: 0541/66016

# SONY DIMENSION



Die Grafik ist insgesamt enttäuschend, auch wenn einige Figuren (links) ganz nett aussehen.

Der zweite Endgegner ist kinderleicht: Wenn er steht, hüpft ihm einfach ein paarmal aufs Dach.



## Hermie Hopperhead

Hatten wir uns in der letzten MAN!AC noch beklagt, daß für die 32-Bitter kaum Hüpfspiele erscheinen, veröffentlicht Sony in Japan prompt ihr "Hermie Hopperhead". Dabei setzten die Enwickler auf ur-traditionelle Plattform-Parameter: Auf einer Oberwelt wählt der rothaarige Wuschelkopf-Held mit dem bedeutungschwangeren Namen sein nächstes Hüpfziel an. Gut ein halbes Dutzend Welten mit mehreren Levels muß Mr. Hopperhead bestehen, ehe sein Aufgabe vollbracht ist.

Nach einem mäßig eindrucksvollen FMV-Zeichentrickintro startet das Plattform-Vergnügen. Vor idyllischer Waldkulisse hüpft Hermie seine Gegner Mario-typisch auf die Birne, erlebt die Tücke von beweglichen Plattformen, entdeckt Bonuskammern und Abkürzungen. Diese verstecken sich meist in Mülltonnen, die frappant an Mario's Röhren erinnern. Später taucht Hermie in die tiefe See ab, läßt sich von Treibsand beeindrucken, genießt die Annehmlichkeiten eines modernen Vergnügungsparks, besucht ein idyllisches Winter Wonderland und wagt sich in unterirdische Dungeons.

*Die Entwickler haben sich wenig Mühe gemacht, den Spieler zu überraschen. Sowohl die Szenarien als auch die Spielelemente sind seit Jahren erprobt. Lianen, Treibsand, Schneefall: Gähn!*







Die einzige Neuheit im ansonsten sehr gradlinigen und unspektakulären Jump'n'Run sind die verschiedenfarbigen Eier, die Hermie unterwegs trifft: Berührt Hermie so ein Ei, wird es lebendig und heftet sich an seine Fersen. Bis zu drei Sidekicks schleppt Hermie hinter sich her – die machen nicht nur all seine Aktionen mit, sondern helfen auch aktiv bei der Gegner-Vernichtung.



Einer der wenigen Special-FX im ganzen Spiel: Der erste Endgegner zoomt heran und bewirft Euch mit einem Dutzend Gegnern.

Ab und zu taucht ein Hinweisschild auf, das den tapferen Eiern neue Aufgaben zuweist: So verwandeln sich Eure Begleiter an bestimmten Stellen beispielsweise in Plattformen. Habt Ihr einen Abschnitt geschafft und dabei fleißig Sterne gesammelt, könnt Ihr die Eier schließlich "ausbrüten" (kostet ab 100 Sternchen) und anschließend mit Schildkröte, Gockel oder Minidrachen herumlaufen. Außerdem dürft Ihr mit Hilfe einer rot gefärbten Mülltonne in eine 3D-Bonusrunde abtauchen.

Leider täuscht die einsame Ei-Innovation nicht über das ansonsten erschreckend ideenlose Ambiente hinweg. "Hermie Hopperhead" spielt sich ganz gut, ist erfreulich umfangreich und frei von schwerwiegenden Konzeptionsmängeln, aber inhaltlich ein ganz alter Hut. Hinzu kommt, daß die Grafik nicht mal mit guten Super-Nintendo-Optiken mithalten kann.

"Hermie Hopperhead" kommt nur für ausgehungerte Plafform-Jünger in Frage, die kein Mega Drive oder Super NES mit entsprechend besseren Hüpfspielen zu Hause haben. *mg*

Testmuster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151



Auf der Oberwelt wählt Ihr die einzelnen Levels an. Geschaffte Abschnitte könnt Ihr jederzeit wieder aufsuchen.



In einigen Dungeons erwarten Euch kreisende Totschläger: Haben wir das nicht schon mal gesehen?

Wie geht's weiter? Die Sternchen locken, doch oben wie unten blockieren Feinde den Durchgang.



Rechts seht Ihr eine Hinweistafel, mit deren Hilfe Ihr die Eier zu schwebenden Plattformen mutieren laßt.




| SYSTEM | PLAYSTATION |
|---|---|
| HERSTELLER | SONY |
| BRD-RELEASE | FRÜHJAHR '96 |
| SPIELSPASS | 66 % |

**Nur kein Risiko: Gnadenlos traditionelles Hüpfspiel mit 16-Bit-Optik und einer einzigen neuen Idee.**

Jetzt brauchst Du starke Nerven.










SECRET OF EVERMORE™*






Deutscher
Bildschirmtext

Exklusiv für SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von Evermore zu lüften.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

# SONY DIMENSION

## Twin Bee Deluxe Pack

Nimm zwei: Ganz nach dem Geschmack der gelb/orangen Karies-Gefahr für sommersprossige Vorschul-Kids schnürt Konami ihr zweites 32-Bit-Deluxe-Pack. Haben wir gerade das "Parodius"-Double-Feature als offiziellen Deutschland-Titel begrüßt, schlägt die japanische Farbenmaffia zurück.

Der "Twin Bee"-Import beschert zwei hochgradig bunte Vertikal-Scroller mit der kessen Comic-Biene. Variante 1 entstammt dem Jahr 1991 und stellt zwei Standardschüsse zur Verfügung. Knopf 1 versorgt die traditionelle Frontwaffe, die sämtliche Feinde in die Schranken weist, die sich tapfer von vorne nähern. Knopf 2 wiederum feuert Bomben auf die Landschaft, die gerade überflogen wird. In der Praxis erweist sich diese Zweiteilung als gewöhnungsbedürftig – die leicht konfusen Angriffsformationen helfen nicht gerade, das Spiel zu ordnen. Angesichts des Baujahres '91 darf man sich über die mäßig spektakuläre Optik nicht wundern: Endgegner sehen zwar recht imposant aus, doch die ordinäre Hintergrundgrafik in den sieben Spielstufen wirkt eher hausbacken.

Ein wesentliches Element der "Twin Bee"-Serie waren schon immer die verschiedenfarbigen Glöckchen: Ständig schweben Wolken vorbei, die bei Beschuß kleine Glocken freigeben. Mit jedem weiteren Treffer ändern diese ihre Farbe, sprich Bedeutung. Von Zusatzpunkten bis zur Extrawaffe und Satelliten-Biene reicht der Bonus, den Ihr bei rechtzeitiger Aufnahme erhaltet. "Twin Bee 2" aus dem Jahr '95 ist ebenso wie der Vorgänger kein Ballerspiel, bei dem jede Angriffsformation sorgsam plaziert wurde und mit einer bestimmten Taktik ausgelöscht wird. Strategie spielt zwar eine Rolle, doch gnadenloses Dauerfeuer kann meist nicht schaden – außer, Ihr sucht eine Glocke mit einer bestimmten Farbe, dann heißt's zielen. Das aktuelle "Twin Bee" ist natürlich grafisch aufwendiger, bietet wesentlich mehr Sprites auf dem Bildschirm und die imposanteren Oberfieslinge. Dem kunterbunten Cartoon-Outfit ist es aber ebenso treu geblieben wie dem grundsätzlichen Spielprinzip in sieben abwechslungsreichen Levels.

Technisch gibt's erfreulicherweise bei beiden Versionen für Saturn und Playstation wenig auszusetzen. Nichts ruckt, auf der Playstation kommen die Schatteneffekte sowie die Musik etwas besser als auf dem Saturn. Lobenswert ist auch, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Liebevoll hat Konami das zehnjährige "Twin Bee"-Jubiläum (erstes Spiel vom 3. Mai 1985) in jedem Fall inszeniert. *mg*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084

Groß, aber harmlos: Angriff der gestreiften Katzen-Gang.


Groß, aber gefährlich: Einer von sieben mächtigen Endgegnern.

*Während rechts ausschließlich Fotos des 95er-Ballerspiels sind, seht Ihr unten zwei Impressionen aus dem grafisch deutlich schwächeren "Twin Bee"-Machwerk aus dem Jahr '91.*















Fünf Schnappschüsse aus dem neuesten "Twin Bee"-Ballerspiel Jahrgang '95: Die Grafik ist superbunt, ziemlich aufwendig sowie liebevoll gezeichnet und auf der Playstation eine Winzigkeit besser als auf dem Saturn.



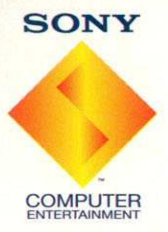









LAUT WISSENSCHAFTLERN NUTZEN WIR NUR 1/8 UNSERES GEHIRNS. JETZT WIRD KLAR, WOZU DIE ANDEREN 7/8 DA SIND.



# PLANET SATURN




Feldschlachten werden aus gewohnter Vogelperspektive, Belagerungen als isometrisches Scharmützel gezeigt.

Musterung: Die Spalte links zeigt den Kommandeur, rechts seht Ihr Truppenstärke und Waffengattung.

## Kampfstrategien

**In den ersten "Romance"-Teilen wurden die Einheiten auf Hex-Ebene gezogen, die Saturn-Version zeigt isometrische Belagerungen und Schlachtfelder aus der Vogelperskitve. Vor der Schlacht teilt Ihr Kavallerie, Infantrie und Schützen unterschiedlichen Feldherren zu, im Kampf wählt Ihr zwischen Angriff und Intrige. Schmutzige Tricks wie Brandstiftung unterliegen den Naturgewalten: Regen löscht das Feuer, ein Wechsel der Windrichtung verweht Eure Flammenfront - sofern nicht ein Kampfzauberer mit Wettermagie eingreift.**
**Geschlagene Feinde verschanzen sich in ihrer Stadt oder stellen sich zum finalen Duell. Nach siegreicher Schlacht rekrutiert Ihr feindliche Offiziere, fordert Lösegeld oder ruft den Scharfrichter: Kopf ab!**

Im Hauptmenü studiert Ihr Status-Anzeigen und entscheidet Euch für Wirtschafts- oder Militär-Optionen.

## Romance of the three Kingdoms

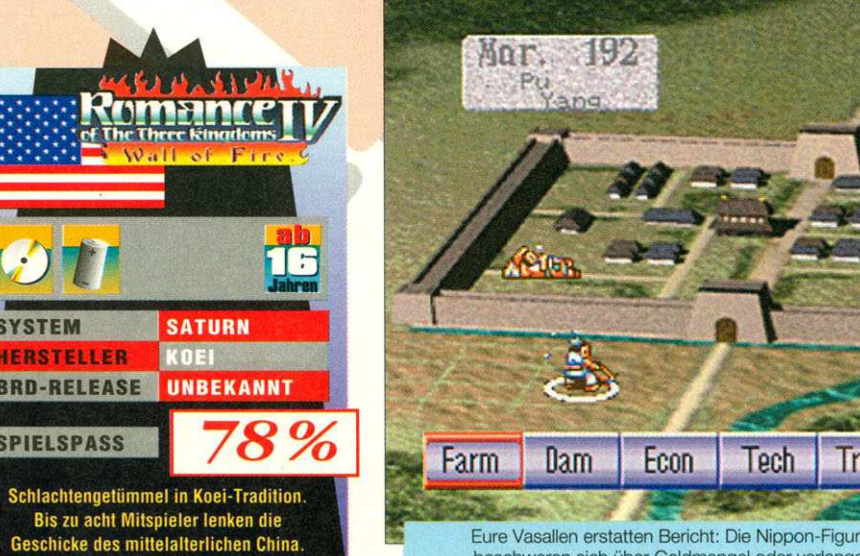
***Romance of the three Kingdoms" ist die erfolgreichste Historien-Serie von Koei. 1988 begannen die japanischen Strategie-Profis mit Videospielumsetzungen für das NES, Versionen für Game Boy, PC-Engine und Super NES folgten, wurden aber nur zum Teil ins Englische übertragen.***

189 nach Christus prügeln sich in China Feudalherren um den verwaisten Thron, skrupellose Barbarenfürsten verkaufen sich für klingende Münze. Ihr packt die Gelegenheit beim Zopfe, hüllt Euch in die Seide historischer Monarchen oder erfindet eigene Charaktere. Ziel Eurer Ambitionen: Wer alle Provinzen erobert, begründet die neue Herrscher-Dynastie.

Anstatt die Truppen in zahlreichen Scharmützeln zu verheizen, betreibt der kluge Regent Außenpolitik und kümmert sich um den Finanzhaushalt der Städte. Das Hauptmenü zeigt den Status von Herrscher und Offizieren, eine Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand erlaubt Zugriff auf die Spiel-Optionen: Ihr teilt Eure Ressourcen ein, finanziert Katastrophenvorbeugung und haltet mit Brot und Wein den Pöbel bei Laune. Eure Offiziere kümmern sich um staatliche Belange, besichtigen Baustellen, suchen nach neuen Kollegen und sabotieren benachbarte Provinzen mit üblem Leumund oder Brandstiftung. Weise Herrscher teilen wichtige Aufgaben talentierten Vasallen zu: Wer ungehobelte Tölpel mit dem Ausheben neuer Soldaten betraut, darf sich nicht über eine Rebellion wundern. Ein kompetenter Stab ist der Schlüssel zum Erfolg: Umsichtige Fürsten sichern sich mit wertvollen Gechenken und Beförderungen die Loyalität von Veteranen und neuen Rekruten. Nach Erhalt einer Order ist der eifrige Patrizier für mehrere Runden beschäftigt. Erst wenn er seine Aufgabe erfüllt hat oder neue Befehle erhält, steht er für den nächsten Auftrag bereit.

Das Spielprinzip des Koei-Klassikers (bereit der vierte Teil einer in Japan erfolgreichen Serie) wurde fehlerfrei auf die Sega-Hardware portiert. Leider stört die wirre Kombination aus rockigen Audio-Tracks und stillosen FMV-Einspielungen das nüchterne Brettspiel-Flair. Die Kombination aus Wirtschafts- und Schlachten-Simulation ist professionell und durchdacht: Ein Rad greift ins andere. Anfängern raten wir aufgrund der Menü-Vielfalt ab, Hardcore-Strategen schließen sich alleine oder mit bis zu sieben Freunden für die nächsten paar Dynastien ein. *rb*

"Romance 2" für Super NES.



**Romance IV of The Three Kingdoms – Wall of Fire**

ab 16 Jahren

| | |
|---|---|
| SYSTEM | SATURN |
| HERSTELLER | KOEI |
| BRD-RELEASE | UNBEKANNT |
| SPIELSPASS | 78% |

**Schlachtengetümmel in Koei-Tradition. Bis zu acht Mitspieler lenken die Geschicke des mittelalterlichen China.**

Eure Vasallen erstatten Bericht: Die Nippon-Figuren im gerenderten Stadtplan beschweren sich über Geldmangel oder verlangen nach Entsatz/Nachschub.



KONAMI
RAYMAN
GAMEPRO GOLD
GAMEPRO : 2+
"Wer meint, dass die Playstation ausser 3-D Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D Jump'n Run werfen und sich über"Rayman" wundern".
MANIAC
86% Playstation
85% Jaguar
"Zauberhaftes Jump'n Run mit genialer Graphik und geschickt kombinierte Spielelementen. Gross und voller Gags".
VIDEO GAMES CLASSIC
VIDÉO GAMES
"Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n Run-Herzen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre".
MEGA FUN
87% Playstation
86% Jaguar
MEGA FUN GOLD GAME
SEGA SATURN
PlayStation
JAGUAR
Von KONAMI vertrieben
Ubi Soft

PAC PANIC ........ 69.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.) ........ 89.-
PHANTASY STAR IV (NOV.) ........ 109.-
POWER RANGERS 2 ........ 109.-
PRIMAL RAGE ........ 119.-
REVOLUTION X ........ 114.-
ROAD RUNNER ........ 49.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE) ........ 99.-
SPIDERMAN VENOM ........ 114.-
SPIROU ........ 109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD ........ 114.-
SPARKSTER ........ 39.-
STAR TREK - D. SP. NINE (DEZ.) ........ 109.-
STORY OF THOR ........ 119.-
STRIKER ........ 69.-
STREET RACER ........ 89.-
SUPER SIDMARKS ........ 114.-
THEME PARK ........ 109.-
TOTAL FOOTBALL ........ 119.-
VECTOR MAN ........ 89.-
VR-TROOPERS ........ 109.-
WATERWORLD ........ 109.-
WEAPON LORD ........ 114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ........ 114.-
ZOOP ........ 54.-

## Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 629.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
MEMORY CARD ........ 99.-
MPEG-KARTE ........ 329.-
**VIDEOFILME AUF ANFRAGE**
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ........ 59.-
JOYPAD (SEGA) ........ 44.-
LENKRAD ........ 119.-
VIRTUA STICK ........ 89.-
ACTION REPLAY SAT. ........ 99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
AFTERMATH (DEZ.) ........ 99.-
ALIEN TRILOGY (DEZ) ........ 99.-
BUG ........ 99.-
CASPER ........ 99.-
CLOCKWORK KNIGHT II (NOV.) ........ 99.-
CONGO (DEZ.) ........ 109.-
CYBERIA (DEZ.) ........ 99.-
CYBER SPEEDWAY ........ 99.-
DAYTONA USA ........ 109.-
DESCENT (DEZ) ........ 99.-
DIGITAL PINBALL ........ 99.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.) ........ 89.-
HIGH OCTANE (DEZ.) ........ 99.-
MYST (KPL. DEUTSCH) ........ 99.-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH) ........ 119.-
NBA JAM TOURN. ........ 99.-
NFL QUARTER. CLUB 96 (NOV.) ........ 89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) ........ 94.-
NHL HOCKEY 96 (JAN.) ........ 89.-
PANZA DRAGOON ........ 109.-
PANZER GENERAL ........ 89.-
PARODIUS - DELUXE ........ 89.-
PRIMAL RAGE ........ 89.-

**Angebot des Monats**

Mega Drive:
Comix Zone 99,–
Tiny Toon Adventure 29,–
Super Nintendo:
Batman Forever 89,–
Demolition Man 79,–
Playstation & Saturn:
Street Fighter Movie 79,–
Nur solange Vorrat reicht.

RAYMAN ........ 89.-
REVOLUTION X ........ 89.-
ROBOTICA ........ 99.-
SHELL SHOCK (NOV.) ........ 99.-
SHINOBI X ........ 99.-
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.) 109.-
STREET RACER ........ 89.-
THEME PARK (NOV.) ........ 89.-
THUNDERHAWK 2 (DEZ) ........ 94.-
VICTORY BOXING ........ 109.-
VIRTUA HANG-ON (DEZ.) ........ 109.-
VIRTUA FIGHTER ........ 109.-
VIRTUA FIGHTER REMIX ........ 69.-
VIRTUA HYDLIDE ........ 99.-
VIRTUA RACING ........ 99.-
VIRTUA SNOOKER ........ 99.-
VIRTUA SOCCER ........ 109.-
VR BASEBALL ........ 99.-
WATERWORLD ........ 94.-
WORMS ........ 94.-
XMEN ........ 99.-

## Playstation

SONY PLAYSTATION ........ 579,-
ACTION REPLAY V2 ........ 69.-
ANTENNENKABEL ........ 49.-
LINK KABEL ........ 49.-
MOUSE ........ 59.-
neGcon CONTROLLER ........ 89.-
CONTROLLER ........ 59.-
MEMORY CARD ........ 49.-
AD&D FORGOTTEN REA. (DEZ.) ........ 99.-
AFTERMATH (DEZ.) ........ 99.-
AIR COMBAT ........ 89.-
ALIEN TRILOGIE ........ 99.-
ASSAULT RIGS ........ 89.-
CYBERSLED ........ 89.-
CYBERSPEED ........ 89.-
CYBERIA ........ 99.-
DESCENT ........ 99.-
DESTRUCTION DERBY ........ 99.-
DISCWORLD ........ 89.-
EXTREME GAMES ........ 89.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.) ........ 89.-
GOAL STORM (NOV/DEZ) ........
HEBEREKE POPOITTO ........ 99.-
HI OCTANE (DEZ.) ........ 89.-
J. MADDEN 96 (DEZ.) ........ 89.-
LEMMINGS 3D ........ 99.-
NBA JAM TOURN. ........ 94.-
NOVASTORM ........ 99.-
PANZER GENERAL ........ 89.-
PARODIUS - DELUXE ........ 89.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.) ........ 89.-
PHILOSOMA ........ 89.-
PRIMAL RAGE ........ 89.-
RAIDEN ........ 89.-
RAVEN PROJECT (NOV.) ........ 89.-
RAYMAN ........ 89.-
REVOLUTION X ........ 99.-
RIDGE RACER ........ 94.-
ROAD RASH (DEZ.) ........ 89.-
ROCK'N ROLL RACING II (DEZ.) ........ 99.-
SHELL SHOCK ........ 89.-
SHOCKWAVE (DEZ.) ........ 89.-
SLAYER ........ 89.-
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.) ........ 99.-
STARBLADE ALPHA (NOV.) ........ 89.-
STREETF.II THE MOVIE ........ 79.-
STREETRACER ........ 89.-
STRIKER ........ 99.-
TEKKEN (NOV.) ........ 99.-
THEME PARK (NOV.) ........ 89.-
THUNDERHAWK 2 ........ 89.-
TOP GUN ........ 89.-
TOSHINDEN ........ 89.-
TWISTED METAL (NOV.) ........ 89.-
VIEWPOINT (DEZ.) ........ 89.-

VIRTUAL SNOOKER NOV. ........ 99.-
WARHAMMER Fant. B. ........ 89.-
WAR HAWK (NOV.) ........ 89.-
WATERWORLD ........ 99.-
WIPE OUT ........ 99.-
WING COMMANDER III (DEZ.) ........ 99.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ........ 94.-
XCOM ........ 89.-

## 3DO

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER 649.-
CASPER ........ 114.-
CYBERIA ........ 109.-
DESCENT ........ 99.-
FOES OF ALI ........ 99.-
FLASHBACK ........ 109.-
LOST VIKINGS 2 ........ 99.-
MEGA RACE ........ 89.-
NHL HOCKEY 96 (DEZ) ........ 99.-
PANZERGENERAL ........ 109.-
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ) ........ 99.-
PHOENIX ........ 114.-
PRIMAL RAGE ........ 99.-
PSYCHIC DETECTIVE (DEZ) ........ 114.-
ROAD RASH ........ 109.-
SLAM'N JAM ........ 129.-
SPACE HULK ........ 109.-
SYNDICATE DT. ........ 99.-
THEMEPARK DT. ........ 109.-
WING COMMANDER III ........ 109.-

## Jaguar

JAGUAR GRUNDGERÄT ........ 299.-
CONTROLLER ........ 49.-
ALIEN VS PREDATOR ........ 119.-
ATTACK OF THE M. PENGUINS 109.-
ATARI KART (DEZ.) ........ 109.-
DACTYL JOUST (DEZ.) ........ 109.-
DEFENDER 2000 (DEZ.) ........ 109.-
FEVER PITCH ........ 109.-
FIGHT FOR LIFE ........ 119.-
FLIP OUT ........ 89.-
IRON SOLDIER II (DEZ.) ........ 109.-
PHASE ZERO (DEZ.) ........ 109.-
PINBALL FANTASIES ........ 89.-
PITFALL ........ 109.-
RAYMAN ........ 119.-
SUPERCROSS 3D (DEZ.) ........ 109.-

## Jaguar CD

CD ROM PLAYER
incl BLUE LIGHTNING ........ 299.-
VIDGRID & SPIELBARE DEMO
BATTLEMORPH CD (DEZ.) ........ 109.-
HIGHLANDER I CD (DEZ.) ........ 109.-
PRIMAL RAGE ........ 89.-
ROBINSONS REQUIEM (DEZ.) ........ 109.-
SOUL STAR CD ........ 109.-

## Game Boy

EARTH WORM JIM ........ 64.-
MICKEY MOUSE ZAUBERSTABE ........ 64.-
PINBALL DELUXE ........ 59.-
PINOCCHIO (DEZ.) ........ 64.-
PRIMAL RAGE ........ 64.-
RETURN OF THE JEDI ........ 69.-
STAR TREK NEXT GEN. ........ 64.-
STREET FIGHTER II ........ 64.-
TETRIS 2 ........ 64.-

TOP-NEUHEIT

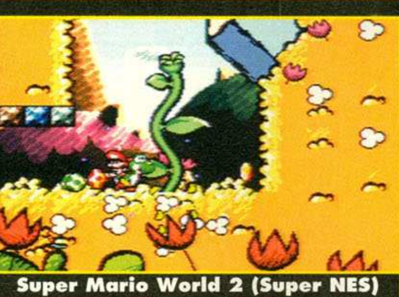
# SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS)


Thunderhawk 2 (Saturn, PS)


Theme Park


Super Mario World 2 (Super NES)


NHL 96 (MD,SN,GB,PS,SA,3DO)

# 57 16 01

## ODER: 0931 / 57 16 06


(Playstation)

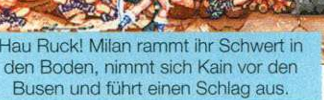

Super Bomberman 3 (SNES)


Clockwork Knight 2 (Saturn)


Destruction Derby (Playstation)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



Hau Ruck! Milan rammt ihr Schwert in den Boden, nimmt sich Kain vor den Busen und führt einen Schlag aus.







Neo-Geo-Prügler erkennen die Felsen-Optik in Gillius Heimspiel als dreiste SNK-Kopie: "Samurai Shodown"-Kämpfer bewundern fast dieselbe Gesteinsformation.

## Milan Flare

Spinning Sword: Zwei Sekunden nach hinten, vorne, dann Schlag. Throwing-Dagger: Zwei Sekunden hinten, vorne, Tritt.

Milan Flare gegen Zoma: Milan verläßt sich auf ihr Schwert, der Schamene wirft mit Zaubersprüchen.




Foot-Slide: Zwei Sekunden nach hinten, vorne, Tritt. Knee-Slide: 90-Grad-Drehung von vorne nach unten, dann Schlag.

Würgt Katzenbraut Jamm: Green attackiert mit fiesen Griffen, zur Verteidigung fährt der Riese Stacheln aus.




Blade-Slide: 90-Grad-Drehung nach vorne, dann Schlag. Air-Dance: Zwei Sekunden nach unten, oben, dann Schlag-Knopf.

Vorläufer der mittelalterlichen Samurais: Doc ist mit graziösen Hieben und flinken Sprüngen der schnellste Kämpfer.

## Axe: The Duel

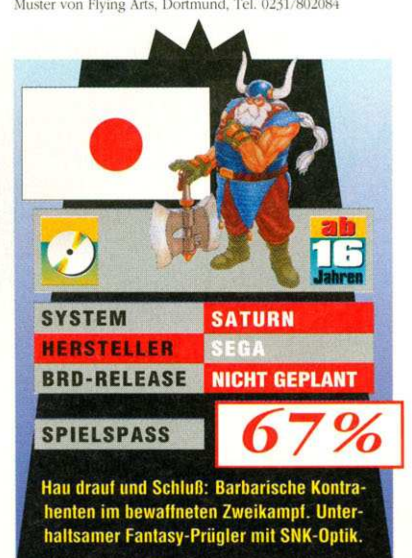



Auf dem Mega Drive metzelten sich die Axtschwinger durch horizontal scrollende Fantasy-Level, in der "Duel"-Version bieten sich "Axe"-Helden und -Endgegner im Turnierkampf die Stirn. Ihr kämpft Euch im Ein-Spieler-Modus bis zum finsteren Death-Adder vor oder prügelt gegen einen Kumpel und wählt den Obermotz selber: Jeder Spieler entscheidet sich für einen von zehn vorsintflutlichen Charakteren, als Arena wird die Heimat eines Kontrahenten bestimmt. Öko-Koloß Green haust in einem schmierigen Sumpfloch, Anime-Schönheit Milan schwingt vor holländischer Windmühlen-Kulisse den Säbel, Samurai Doc fordert Euch vor einem steinzeitlichen Venedig zum Gefecht.

Als Sega-Veteranen sind Barbar Kain Blade und Zwerg Gillius mit von der Partie, die berüchtigten Bonus-Gnome schmeißen Euch wieder Zaubertränke vor die Füße. Aufgesammelte Phiolen stärken Moral und Geist. Eure Special-Anzeige steigt, eine schimmernde Aura signalisiert dem Gegner Vorsicht: Aus einem harmlosen Angriffsspruch wird ein riesiger Dämon, ein konventioneller Feuerball wächst zur Flammenwalze. Die leichten Spezial-Manöver werden mit "Street Fighter"-üblichen Drehungen oder Tastenkombinationen ausgeführt: Kain mimt mit seinem Zweihänder den "Flaming Dragon Punch" und verschießt Feuerbälle nach Ryu-Tradition – gut geklaut ist halb gewonnen.

Arcade-Optik, Nippon-Sprites und "Art of Fighting"-Zooms erinnern an betagte SNK-Prügler. Trotz solidem Automaten-Flair enttäuscht die Technik: Weder Spielgrafik noch Introanimtation wurden der 32-Bit-Hardware angepaßt, auf dem 2D-Monster Saturn wirkt das Axt-Duell wie ein deplaziertes Neo-Geo-Modul. Fatalities hat Sega dem geschundenen Tester erspart, trotzdem vergießen die Barbaren das Pixel-Blut gleich eimerweise. 2D-Prügler überzeugt das Axtduell mit sauberer Steuerung und innovativen Specials, Einsteiger scheitern am barbarischen Schwierigkeitsgrad. *rb*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084



**Produzent:** Doug Smith • **Design:** Alan Weiss, George Sinfield • **Programmierung:** Brian Fehdrau • **Grafik:** Daniel Dociu, Rebecca Coffman, Beau Folsom, Brad Clarkson • **Sound:** Jeremy Soule

# Secret of Evermore

SN

"Secret of Mana"-Fans müssen sich in Bezug auf die englischsprachige Fortsetzung gedulden, dafür schiebt Square noch schnell eine Entwicklung der US-Abteilung dazwischen.

Der Held von "Secret of Evermore" ist ein Junge aus der kleinen Stadt Podunk. Wie viele Kinder seines Alters träumt auch er davon, phantastische Kinoabenteuer einmal selbst zu erleben. Immer an seiner Seite ist ein treuer **Hund**, dessen Nase bald allerlei nützliche Magie-Zutaten erschnüffeln wird. Denn eines Tages entdecken die beiden in einem verlassenen Landhaus eine Dimensionsmaschine. Dummerweise kommt Ihr dem Gerät zu nahe, und schon katapultiert Euch der Apparat in eine künstliche Paralleldimension: Ihr seid in der künstlichen Welt "Evermore" gefangen! Das Paralleluniversum wurde von dem brillanten Professor Sidney Ruffelberg erschaffen, verwandelte sich aber durch unbekannte Kräfte zu einem Alptraum, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt. Tapfer macht Ihr Euch auf die Suche nach den Herrschern des Landes Evermore. Nur mit deren Hilfe wird es Euch möglich sein, wieder in die reale Welt zu gelangen.

Ab jetzt übernehmt Ihr die Steuerung des kleinen Jungen: Habt Ihr Euch von den Strapazen der Dimensionsreise erholt, beginnt der Kampf ums Überleben. Anfangs nur mit einem schäbigen Knochen bewaffnet, schlagt Ihr Euch in einer prähistorischen Landschaft mit Schlingpflanzen und Schwabbelwürmern. Durch Eure mickrige Waffe wird selbst solch harmlos erscheinendes Getier zu einer tödlichen Bedrohung.

Ihr steuert in der Draufsicht wahlweise den schmalzlockigen Helden oder den Hund. Der zweite Charakter wird dann vom Super Nintendo dirigiert, wobei Ihr festlegt, ob sich der Computer aggressiv oder zurückhaltend verhält. Die praktischen Ringmenüs wurden aus "Secret of Mana" übernommen: Mit Texten versehene Icons umkreisen Eure Figur. Per Knopfdruck pickt Ihr Euch den gewünschten Zauberspruch und einen gefundenen Gegenstand heraus oder schlüpft in eine neue Superrüstung. Die Schwerter, Äxte und Speere, die Ihr nach harten Kämpfen ergattert, besitzen mehrere "Ausbaustufen". Nach festgelegter Anzahl Hiebe mit der Waffe


Die Einwohner von Nobilia halten Euer Hündchen für eine Inkarnation ihrer Gottheit


In den modrigen Sümpfen wimmelt es von ekligen Würmern und Skelettdrachen


Dieser Schlag von Euch ging mal wieder daneben – dafür war der Hundebiß umso heftiger.

*Euer Kampfgefährte ist ein Gestaltwandler: Passend zur aktuellen Epoche ändert er sein Aussehen. Von oben: Gegenwart, Steinzeit und Antike.*








Hilfe, wo bin ich? Spieler mit schwachem Kurzzeitgedächtnis kartographieren das Röhrenlabyrinth.


Sackgasse: Die Wächter lassen Euch bei Eurer ersten Ankunft nicht zum König durch.


Wo bleibt denn mein Köter? Naja, diese Mücke werde ich auch alleine zur Strecke bringen



Die groß angekündigten Rendergrafiken sind hier ansatzweise bei den Insekten-Augen zu erkennen. Sonst: Fehlanzeige!


Dieses Götzenbild bewacht das rote Diamantenauge – Ihr blast zum Angriff.

You should avoid falling into those pits! Are you OK?

Der Professor, verantwortlich für Eure mißliche Lage, heilt Eure Wunden.



Gefräßige Saurier halten den Eingang zur Mammuthöhle besetzt – Ihr versucht Euer Bestes, um nicht als Reptilienfutter zu enden.

Im Inneren eines Vulkans wirft Euch dieser Steingolem Feuerbälle um die Ohren



Ein Shuttle schleudert Euch nach Evermore – Rückfahrt ausgeschlossen.

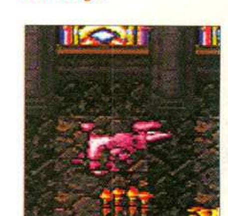
erhöht sich diese um einen Level, und Ihr habt die Möglichkeit, durch das Aufladen einer Leiste einen besonders kraftvollen Streich zu landen. Eure Zaubersprüche verbrauchen nicht, wie bei anderen Rollenspielen üblich, eine bestimmte Anzahl an Magiepunkten. Vielmehr sammelt Ihr unter Büschen oder losen Steinen die benötigten Zutaten für Eure Hexerei. Bei häufiger Benutzung der Angriffs- und Heilzauber richten auch sie mehr Schaden an oder kurieren größere Wunden.

Schon bald wird Euch klar, daß auf den zwei Kontinenten Evermores Landstriche aus den unterschiedlichsten Zeitzonen nebeneinander existieren. So gelangt Ihr von der steinzeitlichen Dschungelwelt über einen Wasserfall in antike Städte und Pyramiden. Ihr feilscht in der Wüstenstadt Nobilia auf dem Marktplatz mit geizigen Budenbesitzern um die Wette. Durch geschickte Tauschgeschäfte erlangt Ihr bessere Rüstungen, einen Heilstab oder ein Kraftamulett. Trefft Ihr den Anführer der jeweiligen Zeitperiode, schenkt Euch dieser einen mysteriösen Stein. Werft Ihr ihn in brenzligen Situationen auf den Boden, ruft Ihr den Besitzer herbei. Jetzt steht Euch zum Beispiel die Supermagie von Elisabeth, der Schöpferin der Steinzeit, zur Verfügung: Ihr schleudert einen vernichtenden Blitzschlag oder eine Feuerwand auf Eure Widersacher. Auf Eurer Reise durchs Mittelalter stoßt Ihr auf eine holzige Flugmaschine. Mit der wackligen Konstruktion legt Ihr in Mode-7-Sequenzen große Entfernungen bequem zurück.

Das ausgedehnte Abenteuer werdet Ihr kaum an einem Abend durchspielen: Die Batterie merkt sich bis zu vier Spielstände, doch Ihr könnt nicht an jeder Stelle speichern. Nur ausgewählte Bewohner von Evermore offerieren Euch diesen Luxus. *tb*

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel: 06131/230492

***Die restlichen Erscheinungsformen des kampfstarken Hundes: Für einen mittelalterlichen Schönheitswettbewerb herausgeputzt und als lebender Toaster in der Zukunft.***





**ABENTEUER AUS AMERIKA** • Nach ihrem mittelmäßigen "Mystic Quest"-Debüt haben die Jungs von Squaresoft USA mächtig aufgeholt. Besonders die Soundeffekte sind gelungen: Im Dschungel erschallt markerschütterndes Löwengebrüll, auf einer Waldlichtung hört Ihr zwitschernde Vögel und zirpende Grillenschwärme – und das alles als dynamikreiche Samples. Die ausgefeilte Spielmechanik wurde aus "Secret of Mana" übernommen, Präsentation und Handlungsführung erreichen jedoch nicht ganz das Niveau des Adventure-Klassikers: Ihr knüppelt Euch von einem Endgegner zum nächsten und wartet vergebens auf mitreißende Handlungsstränge. Sieht man von der simplen Geschichte ab, kommen Action-Adventure-Fans dennoch auf ihre Kosten und freuen sich auf ein komplett übersetztes, grafisch aufwendiges und umfangreiches Genre-Spektakel.




Ein Hühnchen gefällig? In Nobilia tauscht Ihr Reis, Gewürze, Teppiche und Keramiktöpfe gegen widerstandsfähige Rüstungen oder einen kräftespendenden Sonnenstein.

**SECRET of EVERMORE**

Copyright © 1995 SQUARESOFT® LICENSED BY NINTENDO

MBIT 24 · D · ab 6 Jahren

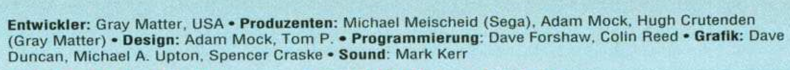
| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SQUARE |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | NINTENDO |

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 79 % |
| SOUND | 80 % |

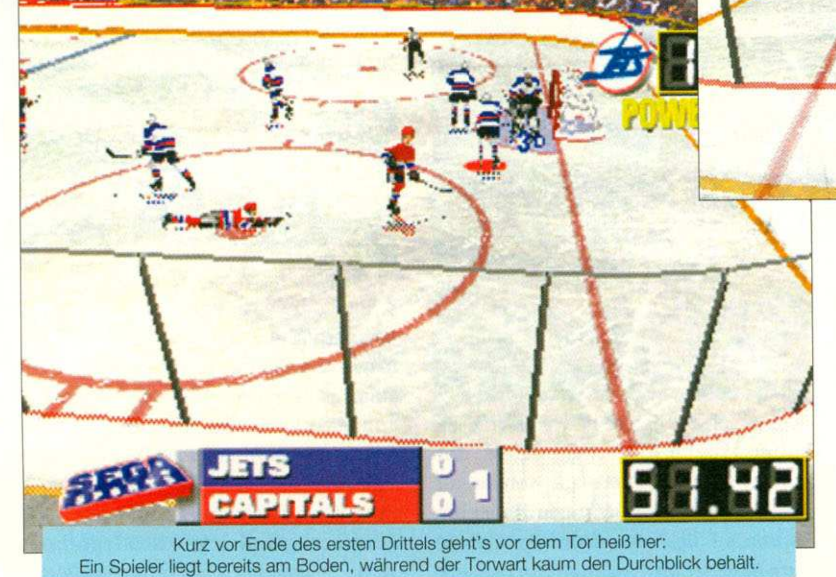
SPIELSPASS **79%**

**Geradliniges Action-Adventure mit aufwendiger Soundkulisse und knackigen Monsterhorden.**

**Andere Versionen**
Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.


**Entwickler:** Gray Matter, USA • **Produzenten:** Michael Meischeid (Sega), Adam Mock, Hugh Crutenden (Gray Matter) • **Design:** Adam Mock, Tom P. • **Programmierung:** Dave Forshaw, Colin Reed • **Grafik:** Dave Duncan, Michael A. Upton, Spencer Craske • **Sound:** Mark Kerr

# NHL All-Star Hockey



Kurz vor Ende des ersten Drittels geht's vor dem Tor heiß her: Ein Spieler liegt bereits am Boden, während der Torwart kaum den Durchblick behält.

Instant Replay: Gleich fliegen die Fäuste, und der blaue Spieler liegt mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden.

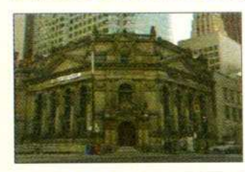
Im Hauptmenü bemühen sich zwei quasselnde Reporter um hautnahe Online-Informationen.

*Von jedem Spieler könnt Ihr ein bis zwei Portraits aufrufen, die im Stil der US-Sammelkarten gehalten sind. Außerdem erlebt Ihr eine Video-Tour durch die "Hockey Hall of Fame" in Toronto, die von Marv Albert's Kommentar untermalt wird.*












SATURN

Bevor Electronic Arts ihre NHL-Profis aufs Eis schickt, spielen die Sega-All-Stars in den Playoffs: Die USA-Entwicklung greift auf die 26 Original-Teams der nordamerikanischen Profiliga zurück und setzt alles daran, die einzelnen Cracks ins rechte Bild zu rücken: Glanzvoll werden die **Spieler** präsentiert. Die typisch amerikanische Liebe zum Detail zeigt sich nicht nur im "Vorspiel", ausführliche Statistiken fassen Eure Spielerfolge akribisch zusammen. Natürlich könnt Ihr auf die vordefinierten Cracks zurückgreifen, sie zum Vereinswechsel verdammen oder Euch komplett neue Spieler bzw. Teams zusammenbasteln.
Anschließend geht's dann endlich aufs Eis: Sage und schreibe zwölf menschliche Kufen-Künstler dürfen eine ganze Saison bestreiten, gleich bei den Play-Offs einsteigen oder auf die Schnelle zum Puck greifen. Bei der Steuerung kommen alle acht Feuerknöpfe zum Einsatz: Die beiden hinteren Taster beschleunigen bzw. bremsen Euren Spieler, zwei Buttons dienen zum Schießen, einer zum Passen und Knopf Y aktiviert eine Online-Hilfe, die die aktuelle Joypad-Belegung ins Gedächtnis ruft. In der Verteidigung könnt Ihr natürlich den jeweils aktiven Joypad-Spieler wechseln und den Gegner tüchtig checken. Auf Wunsch kontrolliert Ihr auch den Goalie, der jedoch nur mit gedrückter B-Taste auf Eure Steuer-Anweisungen reagiert.
Wie Ihr an den Fotos seht, zoomen und rotieren Arena sowie Spieler ganz nach Euren Wünschen. Ihr könnt aus neun Kamerawinkeln wählen, müßt dazu jedoch ein entsprechendes Menü aufrufen. Dort findet Ihr ebenso das Instant Replay und dürft taktische Kommandos an die Mannschaft weitergeben. Während des Matches unterhält ein Online-Reporter, in den Drittel-Pausen verfolgt Ihr ergriffen humoristische Strategie-Hinweise als Full Motion Video bzw. erfahrt Wissenswertes über andere Begegnungen. *mg*

Muster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151

Von weiter oben sieht die Grafik noch ganz ordentlich aus

**DAS DRECKIGE DUTZEND** • Das gab's noch nie: Mit Hilfe von zwei Multi-Player-Adaptern huschen zwölf menschliche Spieler übers Eis – hoffentlich passen die alle vor den Fernseher. Sympathisch sind auch die liebevollen Live-Video-Szenen und die wahnwitzig vielen Statistiken. Diese Sorgfalt hätte ich der Grafik gegönnt: Das Stadion sieht größtenteils noch gut aus (auch wenn ab und zu einige Bauteile verschwinden), dafür muten die kärglich animierten Spieler-Sprites bei näherem Hinsehen wie Zombies an: Grob gepixelte Farbkleckse balgen sich um den Puck, je nach Kameraeinstellung leidet darunter auch die Übersicht. Die Steuerung ist ganz solide, kommt jedoch an die "NHL Hockey"-Referenz von EA Sports nicht heran. "NHL All-Star Hockey" ist oberflächlich schick präsentiert, wird aber in Sachen Optik keinem Hightech-Anspruch gerecht.

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



Saturn • Playstation • Gameverleih

**Händleranfragen erwünscht**

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

## An- & Verkauf

**Auszüge aus unserer Preisliste**

**Coole Preise**

### SNES

| | | |
|---|---|---|
| Asterix & Obelix | PV | 119 |
| | DV | 129 |
| Aero the Acrobat 2 | PV | 109 |
| **Bomberman 3** | **DV** | **119** |
| Batman Forever | DV | 119 |
| Blackhawk | DV | 69 |
| Barkley Shut up | DV | 69 |
| **Chrono Trigger** | **US** | **144** |
| **Donkey Kong 2** | **DV** | **129** |
| Dschungel Buch | DV | 89 |
| Demolition Man | DV | 119 |
| Earthbound | DV | 119 |
| Earth Worm Jim | DV | 99 |
| Foreman Boxing | DV | 119 |
| Final Fantasy 3 | US | 139 |
| F1 World Championchip | DV | 109 |
| Hebereke 2 | DV | 109 |
| Int. Superstar Soccer | GV | 89 |
| Illusion of Time | DV | 119 |
| Jungle Strike | DV | 109 |
| Judge Dredd | DV | 109 |
| **Killer Instinct** | **DV** | **129** |
| **Mega Man 7** | **DV** | **119** |
| Mario Kart | DV | 69 |
| Mechwarrior 2 | DV | 119 |
| **Micky Mania** | **DV** | **59** |
| Micky & Minnie | DV | 119 |
| Micro Machines | DV | 69 |
| NHL Hockey 95 | DV | 79 |
| NBA Jam | GV | 79 |
| NBA Jam TE | DV | 89 |
| **NHL Hockey 96** | **DV** | **a.Anfr.** |
| Ogre Battle | US | 139 |
| Operation Starfish | DV | 69 |
| Primal Rage | DV | 119 |
| Punch Out Boxen | DV | 99 |
| Rock'n Roll Racing | DV | 99 |
| Super Turrican 2 | DV | 109 |
| Shadowrun | DV | 119 |
| Star Treck | DV | 119 |
| Syndicate | DV | 79 |
| Sargate | DV | 89 |
| Sim City | GV | 79 |
| Sim City 2000 | DV | a.Anfr. |
| **Secret of Evermore** | **DV** | **119** |
| Secret of Mana | GV | 89 |
| Theme Park | DV | 109 |
| Uniralley | DV | 109 |
| Fatal Fury Spezial | US | 129 |
| Lost Vikings 2 | DV | 119 |
| **Vortex** | **DV** | **39** |
| WCW Wrestling | US | 129 |
| **Weapon Lord** | **US** | **139** |
| **Yoshis Island - Mario 2** | **DV** | **119** |
| Yoshi's Safarie | PV | 99 |
| Action Replay 3 | DV | 109 |
| Control Pad | schon ab | 29,90 |
| **Diverse Gebrachtspiele schon ab 29,90 DM** | | |

### Virtual Boy

| | | |
|---|---|---|
| Virtual Boy mit Mario Tennis | US | 399 |
| Red Alarm | US | 95 |
| Telero Boxing | US | 95 |
| Pinball | US | 95 |
| Waterworld | US | 95 |

### NEO GEO CD

| | | |
|---|---|---|
| Pulstar | US | 139 |

weitere Spiele - ruf doch mal an!!!

### MD & MCD

| | | |
|---|---|---|
| Batman Forever | DV | 99 |
| Demolition Man | DV | 99 |
| FIFA Soccer 95 | DV | 79 |
| Foreman Boxing | DV | 99 |
| Flink | DV | 39 |
| Light Crusader | US | a.Anfr. |
| Lunar 2 MCD | US | 119 |
| NHL Hockey 95 | DV | 79 |
| NBA Jam TE 32X | DV | 89 |
| NBA Jam TE | DV | 99 |
| Phantasy Star 4 | US | 159 |
| Primal Rage | DV | 119 |
| Psycho Pinball | DV | 99 |
| Spirou | DV | 109 |
| Soulstar MCD | DV | 89 |
| | DV | 119 |
| Theme Park | DV | 119 |
| WWF Raw 32X | DV | 89 |
| Action Replay 2 | DV | 99 |
| **Diverse Gebrauchte** | **DV ab** | **19,90** |

### 3 DO

| | | |
|---|---|---|
| BIOS Fear | US | 119 |
| **Captain Quasar** | **US** | **a.Anfr.** |
| Caspar | DV | 109 |
| Chees War | US | 119 |
| Deadalus Encounter | US | 139 |
| Demo CD 4 | | 19 |
| 4 Spiele nur | US | 99 |
| Dragon Lore | US | 119 |
| Flying Nightmare | DV | 109 |
| FIFA Soccer | DV | 79 |
| Kingdom Fear Raches | US | 109 |
| **Killing Time** | **US** | **109** |

| | | |
|---|---|---|
| Monster Manor | GV | 79 |
| Mazer | US | 119 |
| **NHL Hockey 96** | **US** | **119** |
| Need for Speed | GV | 79 |
| **Po'ed** | **US** | **119** |
| Panzer General | US | 99 |
| **Policenauts** | **US** | **119** |
| Phoenix 3 | US | a.Anfr. |
| Return Fire | US | 109 |
| Road Rush | GV | 79 |
| Super Streetfighter | GV | 89 |
| **Space Hulk** | **US** | **109** |
| Slam n Jam | DV | 109 |
| Syndicate | DV | 109 |
| Seal of Pharao | US | 129 |
| **Slayer 2** | **US** | **129** |
| Theme Park | DV | 109 |
| Trip - D (Tetris) | US | 119 |
| GEX | US | 99 |
| **Wing Commander 3** | **DV** | **99** |

weitere Gebrauchte bitte erfragen

### Sega Saturn

| | | |
|---|---|---|
| Alien Triology | DV | 109 |
| **BUG** | **US** | **89** |
| Caspar | DV | 99 |
| Cyber Speed Way | US | 109 |
| Cyberia | US | 109 |
| Daytona USA | | ab 99 |
| Dark Legend | US | 109 |
| FIFA Soccer 96 | US | 109 |
| Axe of Duel | JP | 129 |
| **Layer Section** | **JP** | **129** |
| Minnesota Fats Pool | US | 109 |
| **Militäry Commander** | **JP** | **159** |
| **Myst** | **DV** | **109** |
| NBA Jam TE | DV | 99 |
| **NHL Hockey 96** | **US** | **109** |
| Primal Rage | DV | 109 |
| Panzer Dragon | | ab 99 |
| Panzer General | DV | 99 |
| Pebble Beach Golf | DV | 109 |
| Policenauts | US | 109 |
| PGA Tour Golf 96 | US | 109 |

| | | |
|---|---|---|
| **Rayman** | **DV** | **99** |
| Streetfighter Movie | DV | 105 |
| Shinobi | | ab 99 |
| **Sim City 2000** | **US** | **119** |
| Theme Park | US | 119 |
| Twin Bee Collection | JP | 129 |
| Virtua Fighter | | ab 89 |
| **Viewpoint** | **US** | **109** |
| Virtua Fighter Remix | US | 109 |
| Virtua Racing | US | 119 |
| **X-Man** | **JP** | **129** |
| **Wing Arms** | **JP** | **129** |
| Wrestling | DV | 99 |

### Hardware/Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| 3DO NTSC | | ab 499 |
| **3DO FZ 10 PAL** | **DV** | **639** |
| Saturn ohne Spiel | DV | 739 |
| SNES | GV | 139 |
| MD | GV | 99 |
| 3DO Memory Card | US | |
| a.Anfr. | | |
| 3DO 6Button Pad | US | 59 |
| 3DO SNES Pad Adapter | US | 69 |
| Saturn Turbo Pad | US | 45 |
| Saturn Universal Adapter | DV | 79 |
| Saturn Lenkrad | DV | 129 |
| Saturn Action Replay | DV | 109 |
| PAL WANDLER NTSC-PAL | | 129 |

### Jaguar

| | | |
|---|---|---|
| **Jaguar mit Spiel** | **GV** | **199** |
| Alien vs Predator | GV | 99 |
| Bubsy 2 | DV | 89 |
| Fight for Live | PV | 129 |
| **Rayman** | **PV** | **129** |
| Sensible Soccer | PV | 129 |
| Ultra Vortex | PV | 129 |
| Power Ralley | PV | 129 |
| **CD ROM** | **US** | **call** |

### Game Boy

| | | |
|---|---|---|
| Caspar | US | 59 |
| Mega Man 4 | PV | 59 |
| King of Ring WCW | PV | 55 |
| Power Rangers | PV | 55 |
| Wario Land 3 | PV | 55 |

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Arc the Lad | JP | 159 |
| Air Combat | DV | 94 |
| Boxers Road | JP | 155 |
| Dark Stalker | JP | 159 |
| Dragon Ball Z | JP | 149 |
| **Destruction Derby** | **DV** | **89** |
| ESPN Extreme Games | US | 109 |
| **Fire Pro Wrestling** | **JP** | **155** |
| Jumping Flash | DV | 94 |
| Kileak the Blood | DV | 94 |
| Lemmings 3D | DV | 94 |
| **NBA Jam TE** | **DV** | **99** |
| Novastorm | DV | 99 |
| Night Striker | JP | 149 |
| PGA Tour Golf 96 | US | 119 |
| Philosoma | JP | 149 |
| Power Serve Tennis | US | 109 |
| Policenauts | US | 119 |
| **Rayman** | **DV** | **99** |
| Ridge Racer | DV | 99 |
| Raiden | DV | 99 |
| Rapid Reload | DV | 94 |
| Streetfighter the Movie | DV | 104 |
| Shockwave Assault | US | 119 |
| Starblade Alpha | GV | 99 |
| Toshinden | DV | 94 |
| Tekken | DV | 99 |
| **Theme Park** | **US** | **119** |
| Twisted Metal | US | 119 |
| V - Tennis | JP | 155 |
| **Viewpoint** | **US** | **119** |
| Winning Eleven | GV | 109 |
| **Wing Commander 3** | **US** | **119** |
| Zeitgeist | JP | 139 |
| Zero Divide | JP | 139 |

**Hardware/Zubehör**

| | | |
|---|---|---|
| Mouse | | 59 |
| Memory Card | | 49 |
| Pad | | 59 |
| Turbo Pad | | 59 |
| Negcon Pad | | 139 |
| Padverlängerung | | 29 |
| 2 Infrarot Pads | | 129 |
| **RGB Umbau** | | **50** |
| **Universal Umbau-alles spielt** | | **39** |
| SONY PSX | DT | 595 |
| SONY PSX | US | 679 |

**Neuheiten erfragen!**

### Zeitungen

| | | |
|---|---|---|
| EGM | US | 12 |
| Game Fan | US | 12 |
| 3DO Magazin mit CD | US | 15 |

## NEUERÖFFNUNG

**LADEN GESCHÄFT**

**Marzahner Promenade 47 Berlin- neben A-Z**

## Großer Ridge Racer Wettbewerb

1 Playstation jeden Monat bis Dezember zu gewinnen + Destruction Derby

Genaues in unseren Läden oder unter Tel. 425 11 92 Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • DV Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

**Produzent:** James Goddard • **Design:** David Winstead, James Goddard & Seven Chiang • **Programmierung:** Steven Chiang • **Sound & Musik:** Brian Schmidt

# Weaponlord

SN

Metzelfreunde und Schlächter-Fans aufgepaßt: Wer Prügel-Dinos zum Frühstück verspeist und bei Digi-Schlägern gähnt, den erwartet nun die besudelte Arena von "Weaponlord". Demonlord, Streiter der finsteren Mächte, ruft Euch zum Turnier. Sieben finstere Barbaren haben schon die Äxte und Zweihänder gewetzt, um an der Schlacht teilzunehmen. Jeder Kampf-Experte fuchtelt nicht nur mit seiner Waffe um sich, sondern wirft seinem Gegner auch **Spezial-Attacken** um die Ohren (zwei Specials pro Nase findet Ihr in der Tabelle unten): Ihr bewerft Eure Gegner mit dem Beil, zerschmettert ihre Schädel mit Eurem Eisenstirnband oder verwandelt Euch in einen fliegenden Magieball. Bei jedem Treffer spritzt das Digi-Blut aus dem jaulenden Fleischberg; kontert Ihr mit einem Gegenschlag, zischen Metallsplitter durch die Luft. Während Euch der "Acarde"-Modus pausenlose Prügel-Action beschert, verfolgt Ihr im Story-Modus den heroischen Sieg Eures Streiters mit eingeschobenen Bildern und Texten. Der Reihe nach tretet Ihr gegen jeden der sechs anderen Kolosse an: Der Sieger von drei Schlachten gewinnt. Bevor Ihr jedoch den Demonlord aufmischen dürft, erwachen in der vorletzten Arena alle besiegten Kontrahenten noch einmal zum Leben und trachten Euch erneut nach der Energie. Dann ist es endlich soweit: Auf dem knochenüberdeckten Bauch des Teufels tretet Ihr gegen den hinterhältigen Demonlord an. Habt Ihr einen oder mehrere Kumpels bei der Hand, klickt Ihr in den Turnier-Modus: Bis zu acht Krieger verdreschen sich gegeneinander und küren anschließend den Sieger. *oe*

*In der Hitze eines Kampfes blockieren sich einige der Special-Moves: Weicht Ihr zum Beispiel mit "Zorn" vor dem Gegner zurück und setzt anschließend zu einem Axtwurf an, führt Euer Krieger statt dessen einen "Axe-Thunder" aus.*

Wirft der Gegner Axt oder Schwert nach Euch, könnt Ihr dem Treffer durch Ducken, Hüpfen, Abwehren oder einen Gegenschlag entkommen.

**BRUTAL DE LUX** • "Weaponlord" fordert mit großen Sprites, barbarisch düsterer Grafik und literweise Digi-Blut die Beherrscher des Genres. Die Steuerung in "Street Fighter 2"-Manier ist sofort kapiert, die Krieger reagieren flott und leichtfüßig. Leider blockieren sich die Specials gegenseitig (siehe Randtext). Außerdem verhalten sich die Computer-Gegner, wie es dem Zufall beliebt: Mal metzelt Euch der Feind ohne Erbarmen nieder, mal wartet er gottergeben auf sein Ende. Im Kampf verwirrt Euch obendrein der In-Fight: Steht Ihr zu nahe am Gegner, könnt Ihr im allgemeinen Schlachtgetümmel seine und Eure Aktionen kaum noch erkennen. Die Animationen sind in der Regel flüssig, nur ein paar Specials wirken ruckelig. Die heroischen Musikstücke und klaren Digi-Kampfschreie heben hingegen die Prügelstimmung: Splatter-Fans greifen zu.






**Bane**
Flying Fist:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Headbut:
vorwärts, unten, vorwärts + X oder R



**Divada**
Power-Kick:
vorwärts, vorwärts + A oder B
Super Swing:
180° Drehung nach vorn + X oder R



**Jen-Tai**
Fußfeger:
90° Drehung nach vorn + A oder B
Power-Kick:
rückwärts, vorwärts + X oder R



**Korr**
Running Attack:
vorwärts, vorwärts + A oder B
Swing of Death:
vorwärts, unten, vorwärts + X oder R



**Talazia**
Flying Slam:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Flying Angel:
180° Drehung nach hinten + A oder B



**Zarak**
Murder-Kick:
180° Drehung nach vorn + A oder B
Inferno:
180° Drehung nach hinten + X oder R



**Zorn**
Flying Axe:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Axe-Thunder: rückwärts zwei Sekunden halten, vorwärts + X oder R




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NAMCO |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | KONAMI |
| GRAFIK | 75 % |
| SOUND | 74 % |
| SPIELSPASS | 68 % |

**Blutiges Barbaren-Geprügel mit Axt und Schwert: Patzer in Steuerung und Computer-Intelligenz mindern die Schlägerfreude.**

**Andere Versionen**
Eine Mega-Drive-Fassung erscheint in Kürze.

**Produzent:** Graham Rigby • **Design:** Acid Software • **Programmierung:** Andrew Blackbourn • **Grafik:** Rodney Smith • **Sound:** Tim Bartlett

# Super Skidmarks

MD

Die Codemasters-Entwickler hat das Rennfieber gepackt: Nach zahlreichen "Micro Machines"-Versionen veröffentlichen die Engländer die Mega-Drive-Umsetzung einer Amiga-Raserei aus dem letzten Jahr.

Diesmal brettert Ihr nicht aus der Vogelperspektive los: Die "Super Skidmarks"-Flitzer werden aus einer isometrischen 3D-Ansicht gezeigt. In vier Ligen beweist Ihr auf je sechs Strecken, ob Ihr das Zeug zum Westentaschen-Schumi habt. Anfangs müßt Ihr zur Qualifikation wenigstens als Vierter ins Ziel tuckern. Ab dem fünften Kurs zählt nur noch der erste Rang. Im "Match Race" wählt Ihr eine der vier Streckenarten und Euren fahrbaren Untersatz frei aus, der Kurs wird vom Mega Drive ausgewürfelt. Im Optionsmenü legt Ihr Rundenzahl und Split-Screen-Modus fest oder gebt Paßwörter ein. Bei drei oder vier Mitspielern ist die "**Time Warp**"-Option die beste Wahl. *th*

| MBiT 16 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren |
|---|---|---|

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | CODEMASTERS |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | CODEMASTERS |
| GRAFIK | 51 % |
| SOUND | 32 % |
| SPIELSPASS | 64 % |

**Für Rennspiel-Puristen kein Fehlkauf: Spielerisch motivierend, doch selbst für MD-Verhältnisse lieblos präsentiert.**

*Auf einem ungeteilten Bildschirm werden hintenliegende Wagen automatisch "zurückgebeamt" und mit Strafsekunden belegt.*



Der viergeteilte Bildschirm bietet zu wenig Übersicht – da hilft nur, Strecken auswendig zu lernen.

**POPEL-HATZ** • Die Codemasters-Spiele sind zwar bekannt für karges Graphik-Einerlei und Konzentration auf das Wesentliche, trotzdem hätten sich die Designer mehr Mühe geben können. Nimmt man die Präsentation beiseite, bleibt ein anständig spielbares PS-Gerangel, das dank simpler Steuerung und Mehr-Spieler-Modus motiviert. Auch Rennspiel-Neulinge haben eine Chance: Erreicht Ihr beim ersten Versuch als Schlußlicht die Ziellinie, ist das kein Grund zum Verzweifeln: Beim nächsten Anlauf dürft Ihr von der aussichtsreichen Pole Position starten.

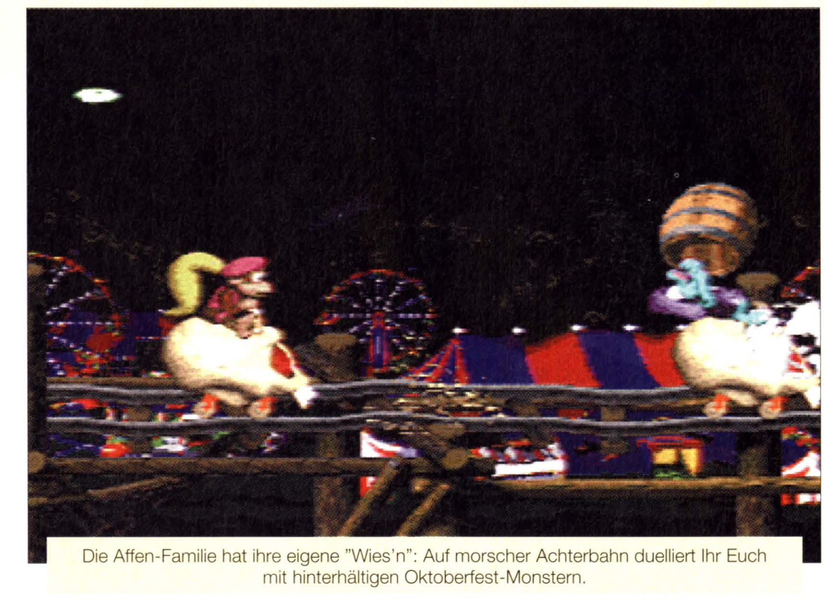
**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzugen geplant.

Entwickler: Rare, GB.

# Diddy`s Kong Quest

Gute Schützen leben länger: Im Dornengebüsch katapultiert Ihr Euch von Tonne zu Tonne.

*Wer nicht zu Fuß geben will, reitet mit dem Dschungel-Express: Während Nashorn und Schwertfisch mit ihren Zinken die Gegner vom Schirm pieksen, spinnt die Tarantel klebrige Netze, die Ihr als Leiter oder Schuß benutzt. In den Krallen des Papagei erreicht Ihr Plattformen, die noch nie ein Affe zuvor erklommen hat.*



Die Affen-Familie hat ihre eigene "Wies'n": Auf morscher Achterbahn duelliert Ihr Euch mit hinterhältigen Oktoberfest-Monstern.

SN

Zweite Chance für Jump`n`Run-Fans: Wer Baby-Mario verächtlich im Laufstall liegen läßt, kann mit "Diddy`s Kong Quest" an trüben Winter-Tagen in die Karibik flüchten. Dort hat eine Piratenbande den einstigen Mario-Gegenspieler Donkey Kong in Ketten gelegt. Da sich Diddy nicht getraut, seinen Freund Donkey allein aus dem Piraten-Kerker zu befreien, nimmt er seine Freundin Dixie mit.

Ihr habt die Wahl zwischen drei Spiel-Modi: Leistet Euch ein Kumpel Gesellschaft, hüpft Ihr mit ihm um die Wette oder stürzt Euch gemeinsam auf die Piraten. Vergnügt Ihr Euch allein, könnt Ihr mit der "Select"-Taste zwischen Diddy und Dixie wechseln. Während Diddy radschlagend durch die Feinde turnt und sie damit reihenweise vom Bildschirm fegt, benützt Dixie ihren Zopf als Rotor, um Piraten-Krokodile, Kanonier-Schweine und spießige Hornissen zu überfliegen. Tollt das Pärchen gemeinsam durch die Büsche, nehmt Ihr als Gentleman Eure Liebste huckepack und katapultiert sie auf entlegene Plattformen oder zapplige Gegner. Seid Ihr der Kletterei müde, ruft Ihr **Freunde** aus dem Dschungel herbei, auf denen Ihr über Stock und Stein reitet. Findet Ihr am Wegrand eine Tonne mit Schlangen-Zeichen, verzieht sich das Liebespaar in eine Kuschelecke, und Ihr steuert stattdessen eine grinsende Sprungfeder-Python, die über jedes Hindernis hinweghüpft. Jedes der rund hundert Level und Bonus-Abschnitte stellt unterschiedliche Anforderungen: Im Dornenbusch schießt Ihr Euer Gorilla-Pärchen von einer rotierenden Tonne zur nächsten, im Vulkan-Krater schwebt Ihr per Ballon über Lava und nützt den Auftrieb von Dampf-Fontänen. Hektische Schwünge von Tau zu Tau werden Euch auf einem sinkenden Dreimaster abverlangt und klebrige Kletterabschnitte versüßen Euch im Hornissennest den Affenspaß. Pflückt Ihr 100 Bananen oder sammelt in einem Level die vier Buchstaben "KONG", winkt ein praktisches Extraleben. Per Bonus-Tonne ballert Ihr Euch in ein Zwischenspiel, in dem Ihr unter Zeitdruck Kisten durchsucht, Monster vermöbelt oder Sterne einsammelt. Außerdem findet Ihr auf versteckten Pfaden Dixie-Münzen: Auf dem Weg zum Piratenlager kauft Ihr in Geschäften Infos über Eure Gegner,




Diddy`s Abenteuer-Insel ist in einzelne Welten unterteilt, die Ihr mit der Monkey-Air anfliegen könnt.



In den überschwemmten Frachträumen leuchtet Euch ein Fisch, damit Ihr Euch in der Dunkelheit nicht vertaucht.



Am Steg wartet ein wüster Keulenschwinger auf Euch: Mit Diddy weicht Ihr seinen Hieben jedoch locker aus.





In der Schule (rechts) speichert Ihr den Spielstand - pro Welt ist das einmal gratis. Jedes weitere Speichern kostet Euch eine Goldmünze.

Während das Schiff endgültig absäuft, erklimmt Ihr panisch den höchsten Mast, um Euch auf den Steg zu retten.

Auf dem vergammelten Frachtschiff drohen Euch blitzschnelle Hüpf-Sequenzen, von denen Ihr Euch in gemütlichen Schnorchel-Levels erholt.

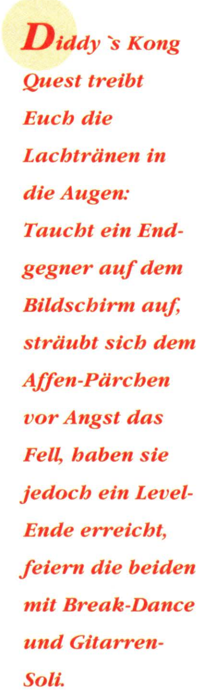


In einem Bonus-Faß lädt Diddy zum rentabelen Sonder-Spiel: Findet eine Münze in der Schatzkammer, plättet Krokodile oder sammelt fleißig Sterne ein.

Penible Level-Durchsuchung lohnt sich: Sammelt Ihr in einem Level alle vier Buchstaben des Wortes "Kong", winkt ein Bonus-Leben.

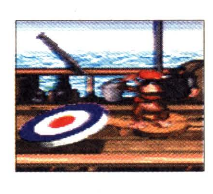
geheime Level und Extras. In jeder Welt hat außerdem eine Schule geöffnet, deren Rektor gegen Entgelt Euren Spielstand sichert und Euch in tiefere Geheimnisse der Pirateninsel einweiht. Bis zu drei verschiedene Spielstände kann sich der Lehrer merken und gibt Euch obendrein Auskunft über Spielzeit und die zurückgelegte Strecke. Später wird Eure Schulbildung in einer Quiz-Show geprüft: Beantwortet Ihr alle Fragen richtig, gibt's zwar keine Reise nach Australien, aber ein praktisches Extraleben. Auch für Bestechungsversuche nützen Euch die Goldtaler: Der Endgegner von Welt drei läßt Euch nur gegen 15 Münzen über seine Brücke – wollt Ihr trotzdem vorbei, gibt's schallende Ohrfeigen.

Die einzelnen Welten sind durch eine Fluglinie verbunden, die Ihr mit einer einmaligen Gebühr (zwei Golddukaten) bucht. Bei Geldmangel reist Ihr in die leichteren Levels zurück, füllt Euren Sparstrumpf wieder auf und verlaßt die Gegend mit einem Druck auf "Start" und "Select". Wer bei dem Affentheater Zeit findet, Grafik und Sound zu bewundern, dem sträubt sich vor Lachen das Fell: Piraten-Krokodile mit Holzbein humpeln **geschmeidig** über den Bildschirm und geben bei jedem Schritt ein dumpfes Klopfen von sich. Als Kapitäne verkleidete Ratten verfehlen Euch mit dem Säbel und versuchen anschließend, die überdimensionale Waffe aus den Planken zu ziehen. Selbst das Wetter spielt in der Karibik verrückt: Ihr schleicht durch Nebelschwaden, hangelt pitschnaß durch den Monsun und watet danach im Morast. Im Hintergrund trommeln die Dschungel-Rhythmen der Eingeborenen und flippige Tracks, die auf Level und Levelinhalte abgestimmt sind: Flüchtet Ihr panisch vor emporsteigendem Wasser, hetzt die Musik mit Euch mit. Fressen die Fische Euer letztes Leben, dürft Ihr beim letzten Spielstand mit vier Leben beginnen. oe


*Diddy's Kong Quest treibt Euch die Lachtränen in die Augen: Taucht ein Endgegner auf dem Bildschirm auf, sträubt sich dem Affen-Pärchen vor Angst das Fell, haben sie jedoch ein Level-Ende erreicht, feiern die beiden mit Break-Dance und Gitarren-Soli.*

**AFFENSPASS** • "Diddy's Kong Quest" steht mit verzwicktem Level-Design, tadelloser Spielbarkeit, liebevoller Grafik und protzigen Spezial-Effekten als "Mario"-Herausforderer an erster Stelle: Die unzähligen Bonus-Runden, kniffligen Rätsel und verstecken Extras garantieren Langzeitmotivation, der Teamwork-Modus katapultiert das abwechslungsreiche Gehangel in den Multi-Player-Himmel. Die Steuerung bleibt trotz der zahlreichen Manöver und Reittiere simpel und intuitiv. Grafik, Sound und Spielgeschehen wurden harmonisch aufeinander abgestimmt: Die Spezial-Effekte dienen nicht als Ablenkungsmanöver, sondern wurden vorbildlich in den Spielablauf eingebunden. Abschnitte mit viel Feindkontakt präsentieren stürmische Grafiken und fetzige Musikstücke, Knobel-Levels zeigen sich im ruhigen Kristall-Outfit mit Schlummer-Melodien. Her damit!






Opa Kong versorgt Euch mit Wissen, das Euch in der Quiz-Show zu Extraleben verhilft.

Mit der Kanone schießt Ihr Euch in Bonus-Runden, wo Geld für den knauserigen Spielstand-Rektor wartet.



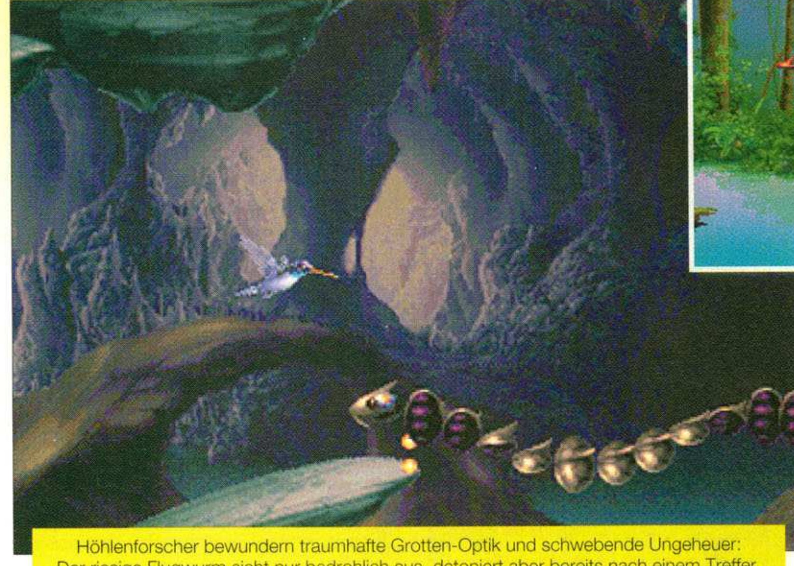

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NINTENDO |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | NINTENDO |
| GRAFIK | 96 % |
| SOUND | 85 % |
| SPIELSPASS | 90% |

FX-Party und Sound zum Ausflippen: Geniales Dschungel-Jump'n'Run mit Teamwork-Modus als Spielspaß-Garantie.

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwickler:** Novotrade, Ungarn

# Kolibri


Höhlenforscher bewundern traumhafte Grotten-Optik und schwebende Ungeheuer: Der riesige Flugwurm sieht nur bedrohlich aus, detoniert aber bereits nach einem Treffer.

Gegnerschwadron: Im Dschungel ballert Ihr Hornissenschwärme und fliegende Teufelsrochen vom Himmel.

***Warnung: Kolibri-Halter nehmen sich unbedingt vor Reptilien in acht! Besonders Kröten und Chamäleons haben es auf das possierliche Tierchen abgesehen. Beide Spezies lauern in Feuchtgebieten. Mit ihren klebrigen Zungen verschlingen Kröte und Chamäleon den hilflosen Vogel auf einen Satz.***





Für das jüngste 32X-Projekt schickt Sega die "Ecco"-Schöpfer in das australische Hinterland. MAN!AC begleitet die Expedition und beobachtet den Titelhelden in freier Wildbahn. Prof. Dr. Bannert, anerkannte Fachkraft für Video-Biologie, berichtet:
"Im Regenwald, unserer ersten Etappe, beobachten wir den possierlichen Kolibri beim morgendlichen Nektarschlürfen. Der scheue Vogel huscht von Blume zu Blume und taucht seinen Schnabel in die Blüten. Nach der Stärkung fliegt unser kleiner Freund in den Nachbarforst. Wir schleichen hinterher und finden den Kolibri auf einer Lichtung wieder. Wir werden Zeuge einer sensationellen Entdeckung: Unser Studienobjekt schwirrt um eine kristalline Gesteinsformation und sammelt Luftblasen! Während wir noch über das Phänomen debattieren, wirft unser Kolibri sämtliche Naturgesetze über den Haufen: Der stachelfeine Schnabel glüht plötzlich auf und stößt Laserstrahlen aus! Bevor wir unseren Chaosforscher wiederbeleben können, sammelt der Vogel die nächste Blase auf und zerrt einen Feuerschweif hinter sich her. Wir schließen: Die magischen Luftblasen dienen erschlafften Kolibris als Extrawaffen-Nahrung. Wir hasten zu unserem Sega-Jeep und nehmen die Verfolgung auf. Der Piepmatz verschmurgelt einen Insektenschwarm nach dem anderen und steuert auf die Savanne zu. Kaum haben wir das Blätterdickicht hinter uns gelassen, kommt uns die Expedition wie ein Fieberwahn vor: Der Kolibri liefert sich heiße Schußwechsel mit bizarren Rieseninsekten und verschwindet in einer Tempel-Ruine. Im fahlen Dämmerlicht erkennen wir schemenhafte Säulengänge und glitschige Kreaturen. Auf dem Rückweg deutet unser Aborigine-Führer auf eine Baumgravur: "XTDJSTDX". "Aborigine-Kunst?" frage ich. "Nein", der Eingeborene grinst, "ein Kolbri-Paßwort!" *rb*

**FLATTERHAFT** • Mein Australientrip hat mächtig geschlaucht. Klima und Dschungel-Panorama habe ich genossen, leider mutete mir der kleine Reiseführer zuviel zu. Die Schnappschüsse beschreiben die Reisestimmung: Viel hübsche Landschaft, aber keine Spannung. Trotz eindrucksvoller Extrawaffen ist das Vögelchen seiner Umwelt nicht gewachsen: Hektisches Herumgeflattere und zarter Körperbau liefern den Piepmatz an den nächsten Hornissenstachel, der Schutzschild hält zu kurz vor. Zudem stört mich die fantasielose Videospielumsetzung meiner Gastgeber: Dschungel-Rhythmen in Audio-Qualität und wunderschöne Optiken fangen die Stimmung perfekt ein, dafür wurden Hintergrund und Sprites planlos kombiniert. Schade um das innovative Potential und die liebevolle Präsentation: 20 Level mit zu vielen Design-Patzern degradieren "Kolibri" zum Langweiler.





Versperrt: Um die Barriere zu vernichten, sammelt Ihr links oberhalb des Wasserfalls Spezialschüsse auf.


Gerösteter Kolibri: Ihr flattert in die Gluthitze der Savanne und schießt Wespenstöcke von den Bäumen.


Vor der finalen Schlacht mit einer Hornissen-Königin schwirrt Euer Kolibri durch eine Tempelruine.

**Andere Versionen**
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.


SONY INTERACTIVE
SPIELE-TESTS
Assault Rigs
Krazy Ivan
wipEout
Terry Pratchett's
DISCWORLD
NOVASTORM
Destruction derby
Lemmings 3D
IN ZUSAMMENARBEIT MIT
MAN!AC
DAS VIDEOSPIELEMAGAZIN DER NÄCHSTEN GENERATION
DM 79,95*
*unverbindliche Preisempfehlung
INTERACT
Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony
Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 · Fax 05522/71674

# wipEout

**WipEout versetzt Euch in eine neue Spielspaß-Dimension: Mit einem hyperschnellen Düsengleiter jagt Ihr über sieben Rennstrecken. Lenkt Euren Gleiter durch Gebirgsmassive, über Hängebrücken und durch Eiskanäle. Überall lauern Gefahren: Vor Steilkurven müßt Ihr Eure Bremsdüsen zünden, gegnerischen Raketen weicht Ihr todesmutig aus. Fliegt Ihr über farbige Bodenfelder, erhaltet Ihr wichtige Extras im Kampf um die Pole Position: Blast Gegner mit Lenkraketen aus der Bahn, laßt sie auf Luftminen auflaufen oder beschleunigt per Speed-Up auf Lichtgeschwindigkeit. Lenkt Ihr Euren Gleiter ohne Fehler und mit Top-Speed durch alle Levels, geht's richtig zur Sache: In der "Rapier"-Liga fliegt Ihr die wipEout-Strecken in doppelter Geschwindigkeit – nur Piloten mit stahlharten Nerven haben eine Chance, hier zu punkten. Den hitverdächtigen Techno-Sound von wipEout bekommt Ihr übrigens auch als Musik-CD von SONY MUSIC. Außerdem gibt's coole T-Shirts und Clubwear mit wipEout-Touch von GTT.**




*Ohne Frage eines der eindrucksvollsten Spiele für die Playstation: wipEout ist bedingungslos schnell und voller Action. Ihr rast über Brücken, fliegt mit Top-Speed über gähnende Abgründe und überlistet die Gegner mit Euren Waffensystemen.*

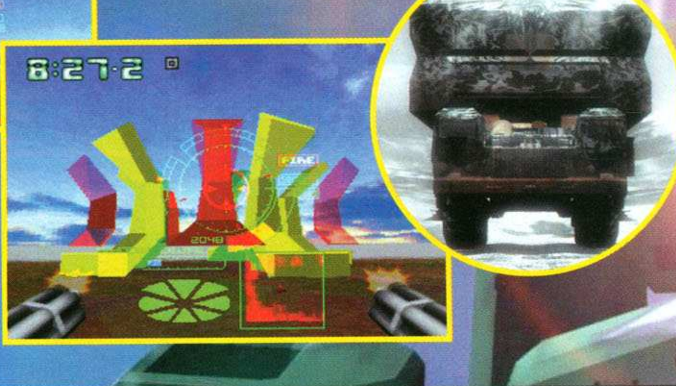



*Keine Rücksicht auf Verluste: Ziel von Destruction Derby ist nicht nur der erste Platz im Rennen – ganz nebenbei müßt Ihr Eure Konkurrenten zu Schrott fahren, bevor sie Euch vor den Kühler bekommen.*

Andere Versionen
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.



SPIELE-TESTS
Keine Tempo-Limits: In den wipEout-Gleitern seid Ihr schneller unterwegs als je zuvor. So zumindest sieht's die MAN!AC und zeichnete das rasante Actionspiel in Ausgabe 10/95 mit 85% Spielspaßwertung und einem der begehrten Prädikate aus.
Rennspiele gibt's genug – Destruction Derby ist einmalig.
20 Fahrer wagen sich mit ihren Autos zum ultimativen Crash-Test. Einsteiger versuchen sich im Meisterschafts-Modus, in dem Ihr Punkte für ungestüme Karambolagen und eine gute Zeit kassiert, Kamikaze-Piloten wählen "Total Destruction", wo Ihr gegen 19 völlig abgedrehte Fahrer antretet, die nur ein Ziel haben – Euren Wagen möglichst schnell und effizient zu verschrotten.
Je schlimmer Euer Wagen zugerichtet ist, desto schwieriger wird die Kontrolle über den angehenden Schrotthaufen: Die Hinterräder eiern, die Kiste zieht nach links, und plötzlich quillt Rauch aus dem Motorraum.
Aber was soll's? Bei Destruction Derby zählen Totalschäden und nicht nur Rundenrekorde.
Mit Link-Kabel (als Zubehör im Handel erhältlich) könnt Ihr sogar zu zweit gegeneinander fahren.
Destruction derby
DM 79,95*
*unverbindliche Preisempfehlung
INTERACT
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony
Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 · Fax 05522/71674


*Um eine Region aus den Stahlklauen der Invasoren zu befreien, müßt Ihr den Energie-Reaktor atomisieren.*

Die Menschheit hat mal wieder ein dickes Problem: Im Jahr 2086 marschiert eine Armee riesiger Kampfroboter auf der Erde ein und verschleppt alle Menschen in unterirdische Bunker. Nur Ivan Popovich, russischer Elite-Soldat, kann die aufdringlichen Aliens stoppen und die Reaktoren zerstören, mit denen

# 3D Lemmings

*Dumm wie eh und je: Nur Eure Kommandos retten die Lemminge vor dem sicheren Tod.*

Die weltbekannten Kamikaze-Nager feiern ihr eindrucksvollstes Comeback! Sony Interactive katapultiert die possierlichen Puzzle-Akteure in die dritte Dimension und verquickt klassische Lemmings-Elemente mit revolutionärem Design. Lotst Eure Schützlinge zum rettenden Ausgang und entscheidet durch die Zuteilung unterschiedlicher Talente über das Schicksal des Stammes. Ein falscher Schritt zwingt zur Selbst-Detonation und zerbläst die Lemminge in unzählige Winz-Ebenbilder. Selten hat Verlieren so viel Spaß gemacht! Umso größer ist die Freude beim Erfolg: Erwählte Wuschelhaare weisen den Pfad zum Ausgang, eifrige Bauarbeiter graben den Weg frei oder umgehen Hindernisse mit einem Brückenprojekt. Nur gewitzte Lemming-Führer bringen die Sippe in Sicherheit. Für 3D-Freaks gibt's die "Virtual Lemming"-Funktion: Seht die Völkerwanderung aus Nager-

*Der Weg der hilflosen Lemmings führt durch verschiedene Spielstufen, die alle in echtzeitberechneter 3D-Grafik dargestellt werden.*

*Komplizierte Level-Konstruktionen machen Euch bei 3D Lemmings schwer zu schaffen.*

*"3D Lemmings" eröffnet neue Rätselwelten vor spannender Science-fiction-Kulisse, in ulkigen Zirkusleveln und im alten Ägypten.*

Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.



KRAZY IVAN
die Invasoren die Erde kontrollieren. Mit bloßer Hand geht's freilich nicht – Ivan besteigt seinen haushohen Superroboter, der mit mächtiger Feuerpower ausgestattet ist: Ihr zerbröselt gegnerische Roboter und Panzer, Bodenstationen und Kampfflieger mit Laserwaffen, Lenkraketen oder Tellerminen. Spürt Eure Feinde in Sibirien, Afrika, Japan, Europa oder USA auf. Finden Euch die Gegner vorher – gute Nacht. Krazy Ivan: Ein aufregendes Action-Spektakel, das Euch mit krachenden Spezialeffekten, Zwei-Spieler-Modus (via Link-Kabel) und komplett in deutscher Sprache zum Retter der Erde macht – hoffentlich.
Kein Erbarmen: Super-Roboter Krazy Ivan läßt kein Alien ungeschoren davonkommen.
KRAZY IVAN
Issue No. 61289
Code 34zx 38/5
Die Lemmings garantieren seit jeher für Spielspaß. Auch die MAN!AC-Redaktion konnte nicht umhin, das hervorragende 3D Lemmings mit 84% Spielspaßwertung auszuzeichnen.
Perspektive und erlebt Eure Taktiken hautnah! 3D Lemmings zeigt Euch die neue Dimension des Puzzle-Spiels – einen Höhenflug des Genres.

# Assault Rigs




*Mit Eurem Panzer durchkämmt Ihr riesige Spielareale, in denen haufenweise Feinde und Fallen lauern. Der kleinste Fehler kann Euer Ende sein!*

In der Zukunft sind alle Kulturen der Erde durch das gigantische WorldNet verbunden. Jeder ist hier sein eigener Star: Steuert einen computer-generierten Assault-Rigs-Kampfpanzer in diese virtuelle Welt und duelliert Euch mit anderen Netzwerksurfern, die ebenfalls mit Rigs ins WorldNet-Feld ziehen. Insgesamt müßt Ihr 50 verschiedene Spielebenen meistern, die mit Sprungschanzen, verwinkelten Stockwerken und unzähligen Fallen ausgestattet sind. Zudem behindern Euch auch die anderen Assault-Rigs-Piloten die Suche

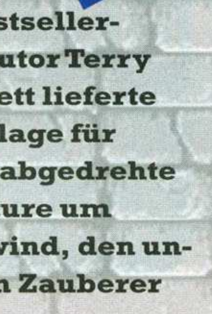



nach dem Ausgang und die Jagd nach Extras. Mit dem optionalen Link-Kabel kämpft Ihr zu zweit in 20 weiteren WorldNet-Arenen um die Vorherrschaft im Cyberspace. Assault Rigs versetzt Euch in eine faszinierende 3D-Welt voller Spannung und Action.





Bestseller-Autor Terry Pratchett lieferte die Vorlage für dieses abgedrehte Adventure um Rincewind, den unfähigen Zauberer und seinen Freund, die Schatztruhe. Zusammen mit Eurem treuen Gefährten wagt Ihr Euch in ein Land voller Drachen, Magier und vielen urkomischen Gestalten – komplett in Deutsch.



Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.



SPIELE-TESTS
NOVASTORM
Panzerschlacht im Cyberspace: Manövriert Euch durch 70 verschiedene Spielebenen – allein oder per Link-Kabel zu zweit.
Ohne Rücksicht auf Verluste: Ballert Euch durch über 20 Abschnitte voller faszinierender Welten in höchster Grafikqualität.
Supercomputer Scarab X ist außer Kontrolle geraten – und mit ihm die automatisierte Verteidigungsflotte des Universums. Nur Ihr könnt in Eurem Raumjäger die Menschheit vor den Maschinen retten. Novastorm ist ein explosives Shoot 'em Up der Extraklasse, mit Grafiken, wie Ihr sie noch nie gesehen habt. Fliegt durch sechs Levels voller Lavafallen, Eishöhlen und gigantische Endgegner. Steuert durch Asteroidenstürme und erkundet die virtuelle Zone, in der Scarab X seine letzte Waffe versteckt hält. Novastorm: Zwei CDs randvoll mit Adrenalin.
Terry Pratchett's
DISCWORLD
DM 79,95*
*unverbindliche Preisempfehlung
INTERACT
Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony
Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 · Fax 05522/71674

# SONY INTERACTIVE

## Coming Soon:

Auch 1996 jagt ein Highlight das nächste: Defcon 5 (links) verschlägt Euch auf einen verlassenen Mondstützpunkt, bei Power Sports Soccer spielt Ihr um europäische Fußballehren (oben) und im Cyberpunk-Adventure G-Police (rechts oben) schlüpft Ihr in die Rolle eines Zukunftspolizisten. Anspruchsvolle Abenteuer-Spiele sind mit City of Lost Children (rechts unten) und Sentient ebenfalls geplant.

MAN!AC

Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.

**Entwickler:** AM2, Japan • **Produzent:** Kouichi Nagata • **Design:** Masashi Kubo • **Programmierung:** Eiji Horita, Akio Setsumasa, Tatsuo Yamajiri, Yasuhiro Takahashi • **Sound:** Masaru Setsumaru, Tatsuya Kohzaki

# Virtua Fighter

32X

Auf dem Saturn steigen Kämpfer im schicken Textur-Outfit in den Ring, für die 32X-Hardware setzt Sega das Arcade-Vorbild im stilgetreuen Polygon-Look um. Alle Charaktere und Bewegungen der Saturn-CD wurden adaptiert, die Spielmechanik 1:1 übernommen: Ihr wählt eine von acht Figuren und kloppt gegen einen Freund oder den Computer. Entgegen klassischen 2D-Prüglern sind nur drei Tasten belegt: Ihr führt mit Tritten und Schlägen flotte Kombos aus und kombiniert konventionelle Offensiven mit Specials. Habt Ihr mit einer Schlagserie die Deckung Eures Kontrahenten geknackt, setzt Ihr ein Manöver an oder legt den Gegner mit einem Griff auf die Matte. Purzelt Euer Opfer nach der Attacke aus dem Ring, geht die Runde an Euch: Zwei Siege später reist Ihr zum nächsten Duell. Liegt ein Kämpe am Boden, wirbelt Ihr durch die Luft und kracht auf den Brustkasten des Kontrahenten.

MBIT 24 | ab 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | MEGA 32X |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 65 % |
| SOUND | 68 % |
| SPIELSPASS | 80 % |

Akira goes 32X: Optisch hat die "Virtua Fighter"-Clique nachgelassen, spielerisch bleibt's einer der besten 3D-Prügler.

*Habt Ihr Endgegner Akira geschlagen, stellt sich Blech-Braut Dural zum Kampf. Wer keine drei Siege gegen den Bonus-Kämpen erringt, hat seine Chance vertan.*





Pai vs Akira: Ihren Sexappeal hat die Action-Künstlerin leider eingebüßt, ihre fiesen Griffe jedoch nicht verlernt.

**POLYGON-HAMMER** • Technisch liegt das 32X-"Virtua Fighter" hinter beiden Saturn-Varianten zurück. Doch trotz der hardwarebedingten Einbußen ist die Modul-Umsetzung spielerisch dem Original ebenbürtig. Leichte Spezialmanöver und Kombos erlauben Neulingen einen problemlosen Prügel-Einstieg, Profis tüfteln begeistert neue Angriffs-Taktiken aus: Nur Special-Puristen haben bei "Virtua Fighter" wenig zu lachen. Die alte Polygon-Optik ist zu verschmerzen, dafür bremst die lahme Animation den Spielspaß. Wer keinen Saturn hat, greift trotzdem zu.

**Andere Versionen**

"Virtua Fighter" für den Saturn wurde in MAN!AC 8/95 mit 82%, die "Remix"-Version in MAN!AC 11/95 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet. Gegen Weihnachten erscheint für den Saturn "Virtua Fighter 2", Entwickler-Team AM2 beendet gerade den dritten Automaten.

**Entwickler:** Extended Play Productions • **Produzent:** Bruce McMillan • **Design:** Bruce McMillan • **Programmierung:** Brian Flank, David Hards, Shawn Taras • **Grafik:** David Adams • **Sound:** Robert Bailey

# FIFA Soccer 96

Blick in die Kristallkugel: Rauschbärtige Opas sitzen in einem verlassenen Kellerraum des EA Sports-Bürokomplexes. Der Projektleiter schwingt aufmunternd die Gehhilfe, denn "FIFA Soccer '26" muß bis zum Weihnachtsgeschäft 2025 fertig werden...

Angesichts der Langlebigkeit von Electronic Arts' Fußballserie scheinen solche Visionen keine Utopie zu sein. Immerhin liegt mit "FIFA '96" bereits die **dritte Version** für das Mega Drive vor. Während auf 3DO, PC oder Playstation mit kühner 3D-Grafik experimentiert wird, gibt's für Segas 16-Bit-Veteranen weiterhin die alte Isometrie-Kost. Nicht Faulheit der Programmierer ist der Grund; die Mega-Drive-Technik packt einfach keine größeren Mengen an Polygon-Kickern.

Auch an der Designfront machte man keine Klimmzüge: "FIFA '96" sieht so aus und spielt sich wie die Vorgänger. Natürlich gibt es Verbesserungen im Detail: Schüsse lassen sich jetzt antäuschen sowie Lobs leichter und effizienter hoch in den Strafraum zirkeln. Der Spielablauf wird dadurch aber nicht wesentlich beeinflußt. Wie gehabt sucht man seine Stürmer mit schnellen Pässen und hofft auf ein paar Sekundenbruchteile Zeit, um den Schuß-Feuerknopf gedrückt zu halten. Je länger das Kraftsammeln, desto doller der Schuß.

Da die gegnerischen Kicker generell etwas einfallsreicher kombinieren, fallen Siege nicht mehr so leicht wie bei "FIFA '95". Zusätzlich läßt sich der Anspruch der Steuerung in zwei Stufen einstellen. Extrem positiv macht sich der Team- und Spieler-Editor bemerkbar. Damit könnt Ihr allen Mannschaften (die Bundesliga-Teams sind z.B. komplett dabei) "echte" Spielernamen verpassen. Oder man entwirft sein eigenes Ensemble und spickt es nach Belieben mit den Superstars anderer Vereine.

Die neuen Trainingsrunden erfreuen vor allem Einsteiger. Auf vielfachen Wunsch dürft Ihr jetzt auch die Zusammensetzung von Ligen editieren. Listigerweise darf man aber nur Teams entfernen, gegen die man schon einmal gewonnen hat. *hl*

*An dieser Stelle ein Hinweis zu unseren Wertungen. Ab und zu erlauben wir uns, ältere Spiele gegenüber unseren Original-Kritiken abzuwerten. In einigen Genres ist die Entwicklung so stark vorangeschritten, daß das Qualitätsniveau insgesamt angestiegen ist. So hat z.B. "FIFA '95" auf dem Mega Drive vor einem Jahr 89% Spielspaß erhalten, doch angesichts aktueller Konkurrenz würden wir die Wertung heute um drei Prozent herabsetzen. Dementsprechend sind die aktuellen 88% für die neue Version durchaus als Steigerung gegenüber dem Vorgänger zu verstehen.*

Unter Beschuß: Der Torwart hat alle Hände voll zu tun, seinen Kasten sauber zu halten.



Die Menüs wurden optisch überarbeitet, sind aber genauso übersichtlich und durchschaubar wie bei "FIFA '95".

Beim Einwurf zeigt das Zielkreuz an, in welche Richtung der Ball nach dem entscheidenden Knopfdruck fliegt.

**SCHÖN & GUT** • Was soll man an "FIFA Soccer" noch groß verbessern? Neumodischen 3D-Firlefanz verbietet die limitierte Mega-Drive-Technik und viel mehr Steuerungs-Kleinkram läßt sich nicht in drei Feuerknöpfe packen. Auf dem Platz gab es gegenüber dem letztjährigen Vorgänger entsprechend wenig Änderungen. Natürlich ist alles wieder schön spielbar, leicht zugänglich und liebevoll präsentiert, aber soll man dafür nochmal 120 Mark abdrücken? Wodurch "FIFA '96" letztendlich zur lohnenden Anschaffung wird, ist der neue Editor. Mit individuellen Teams und Spielern kommt neuer Pep ins vertraute Gekicke. Verschärfte Schwierigkeitsgrade locken auch Könner ans Joypad, die bei "FIFA '95" selbst mit Australien jedes Weltturnier gewonnen haben. Auf dem Mega Drive bleibt EA Sports ungeschlagen: Wenig Innovation, aber grundsolide, ausgereifte Fußballkost.



Auf dem Spielfeld fühlen sich "FIFA"-Kenner sofort zuhause. Die Neuerungen (u.a. Schuß antäuschen) halten sich in Grenzen und wirken sich kaum auf den Spielverlauf aus.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 76 % |
| SOUND | 77 % |
| SPIELSPASS | 88 % |

**Keine Durchbrüche, aber sinnvolle Verbesserungen im Detail: Routiniertes Update für treue Mega-Drive-Kicker.**

**Andere Versionen**
Umsetzungen für Super NES, Saturn und Playstation folgen zum Jahreswechsel. Die 3DO-Fassung erhielt 90% Spielspaß in MAN!AC 9/95.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

# FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

## MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| AERO THE ACRO-BAT 2 | 59,95 |
| ALADDIN | 69,95 |
| ALIEN SOLDIER | 89,95 |
| ASTERIX - Power of Gods | 89,95 |
| ATP TENNIS | 89,95 |
| BATMAN & ROBIN | 89,95 |
| BATMAN FOREVER | 89,95 |
| BOOGERMAN | 59,95 |
| BUBBLE & SQUEAK | 49,95 |
| CHUCK ROCK 2 | 49,95 |
| CLAYFIGHTER | 49,95 |
| **COMIX ZONE** | **99,95** |
| COOL SPOT | 59,95 |
| **CUTTHROUT ISLAND** | **109,95** |
| DAFFY DUCK in Hollywood | 79,95 |
| DAS DSCHUNGELBUCH | 69,95 |
| DEMOLITION MAN | 89,95 |
| DIE SCHLÜMPFE | 69,95 |
| DINO DINI'S SOCCER | 49,95 |
| DYNAMITE HEADY | 49,95 |
| EARTH WORM JIM | 89,95 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 69,95 |
| FEVER PITCH - Mario Basler | 89,95 |
| FIFA SOCCER '95 | 59,95 |
| **FIFA SOCCER '96** | **99,95** |
| **FLUX** | **69,95** |
| FOREMAN FOR REAL | 89,95 |
| GARFIELD | 89,95 |
| J.MADDEN FOOTBALL '95 | 49,95 |
| **JOHN MADDEN '96** | **99,95** |
| JUNGLE STRIKE | 89,95 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 69,95 |
| LIGHT CRUSADER | 119,95 |
| **MARSUPILAM** | **99,95** |
| **MAUIMALLARD** | **109,95** |
| MEGA MAN WILLY WARS | 89,95 |
| MEGA SWIV | 49,95 |
| **MICRO MACHINES 2 '96** | **99,95** |
| NBA ACTION '95 | 89,95 |
| NBA LIVE '95 | 59,95 |
| **NBA LIVE '96** | **99,95** |
| NHL HOCKEY '96 | 99,95 |
| PAGEMASTER | 59,95 |
| PETE SAMPRAS '96 | 89,95 |
| PGA TOUR GOLF 2 | 59,95 |
| PGA TOUR GOLF 3 | 69,95 |
| **PGA TOUR GOLF '96** | **99,95** |
| **PHANTASY STAR IV** | **109,95** |
| PROBOTECTOR | 69,95 |
| PSYCHO PINBALL <A> | 69,95 |
| PUNISHER, THE | 79,95 |
| **REVOLUTION X** | **109,95** |
| RISTAR | 69,95 |
| SAMURAI SHODOWN | 89,95 |
| SENSIBLE SOCCER | 59,95 |
| SEPERATION ANXIETY | 109,95 |
| SHINING FORCE 2 | 89,95 |
| SKELETON KREW | 59,95 |
| SLAM MASTER | 89,95 |
| SOLEIL | 109,95 |
| SONIC 3 | 89,95 |
| SONIC & KNUCKLES | 69,95 |
| SPARKSTER | 59,95 |
| SPEEDY GONZALES | 89,95 |
| STARGATE | 59,95 |
| STORY OF THOR | 119,95 |
| STREET RACER <A> | 89,95 |
| STRIKER | 89,95 |
| SUBTERANIA | 49,95 |
| **SUPER SKIDMARKS** | **99,95** |
| S. STREETFIGHTER 2 | 99,95 |
| SYNDICATE | 49,95 |
| TAZMANIA 2 | 59,95 |
| THEME PARK | 99,95 |
| TRUE LIES | 59,95 |
| URBAN STRIKE | 59,95 |
| **VECTORMAN** | **89,95** |
| VIRTUA RACING | 129,95 |
| WARLOCK | 69,95 |
| **WATERWORLD** | **109,95** |
| **WEAPONLORD** | **109,95** |
| **WORLD CUP RUGBY 95** | **59,95** |
| WORLD OF ILLUSION | 49,95 |
| **WWF COIN UP** | **109,95** |
| X-MEN 2 | 89,95 |
| HYPERDUNK | 29,95 |
| JAMES POND 3 | 29,95 |
| J.MADDEN FOOTBALL '94 | 29,95 |
| JURASSIC PARK | 49,95 |
| JUSTICE LEAGUE | 59,95 |
| KICK OFF 3 | 39,95 |
| LEMMINGS 2 | 39,95 |
| LHX ATTACK | 39,95 |
| MARKOS MAGIC FOOTBALL | 39,95 |
| | 49,95 |
| MEGA-LO-MANIA | 39,95 |
| MICKEY MANIA | 49,95 |
| MISS PACMAN | 59,95 |
| NBA JAM | 49,95 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 69,95 |
| NHL HOCKEY '95 | 49,95 |
| NORMYS BEACH BABES | 29,95 |
| PAC-MANIA | 49,95 |
| PHELIOS | 29,95 |
| PITFALL | 39,95 |
| PUGGSY | 29,95 |
| RASENMÄHERMANN | 39,95 |
| RED ZONE | 49,95 |
| RISE OF THE ROBOTS | 39,95 |
| ROAD RASH 3 | 59,95 |
| ROCKET KNIGHT ADV. | 39,95 |
| SHAQ FU | 39,95 |
| SKITCHIN | 29,95 |
| SONIC 1 | 29,95 |
| SONIC 2 | 49,95 |
| **SONIC PACK:** | |
| **Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's** | **99,95** |
| STREETS OF RAGE 1 | 49,95 |
| STRIDER 2 | 39,95 |
| SWORD OF VERMILLION | 29,95 |
| SYLVESTER & TWEETY | 49,95 |
| TINY TOON | 39,95 |
| TOE JAM & EARL 2 | 39,95 |
| TOUGHMAN CONTEST | 49,95 |
| WIZ'N LIZ | 29,95 |
| WORLD CUP USA '94 | 29,95 |
| WRESTLE WAR | 39,95 |
| YOGI BEAR | 49,95 |
| **ZERO THE KAMIKAZE SQIR.** | **59,95** |
| ZOMBIES | 39,95 |
| ZOOL | 39,95 |

## SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| 3 SPORT-GAMES: | |
| Super Monaco & Wimbledon Tennis | |
| & Ultimate Soccer | 89,95 |
| ADV. OF MIGHTY MAX | 34,95 |
| AERO THE ACROBAT | 39,95 |
| ARCH RIVALS | 29,95 |
| ASTERIX | 39,95 |
| BACK TO THE FUTURE 3 | 39,95 |
| BALLZ 3D | 29,95 |
| BARKLEY SHUT & UP | 44,95 |
| BLADES OF VENGEANCE | 29,95 |
| Bloodshoot / Battle Franzy | 49,95 |
| BRUTAL - Paws of Fury | 39,95 |
| BUBSY THE BOBCAT 2 | 49,95 |
| CASTLEVANIA | 49,95 |
| COMBAT CARS | 39,95 |
| CORPORATION | 29,95 |
| Cosmic Space. & Fantastic Dizzy | 39,95 |
| DAVIS CUP TENNIS | 39,95 |
| DRAGONS REVENGE | 49,95 |
| E.A.Hockey & John Madden | 49,95 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 39,95 |
| GENERATION LOST | 39,95 |
| GLOBAL GLADIATORS | 39,95 |
| GODS | 39,95 |
| GUNSTAR HEROES | 49,95 |
| HAVOC | 39,95 |
| HURRICANES | 39,95 |

## ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| MEGA DRIVE KONSOLE | 159,95 |
| 2 INFAROTS JOYPADS | 49,95 |
| 3 / 6 BUTTON PAD | je 29,95 |
| ACTION REPLAY 2 | 89,95 |
| JOYPAD - Verlängerung | 12,95 |
| RGB <Scart> 1 / 2 KABEL | je 24,95 |
| SV 401 "Stick" | 29,95 |
| SV 433 "Joystick" | 29,95 |
| SV 437 "Programmable" | 59,95 |

## MEGA CD:

| | |
|---|---|
| **MEGA CD & 1 SPIEL** | **229,95** |
| ADAPTER US / PAL | 69,95 |
| BACK UP RAM | 69,95 |
| 2 GAMES IN 1 | 49,95 |
| 5 GAMES IN 1 | 89,95 |
| **ANOTHER WORLD 2** | **69,95** |
| BATMAN RETURNS | 19,95 |
| BATTLECORPS | 69,95 |
| BEAST 2 | 49,95 |
| BLACKHOLE ASSAULT | 29,95 |
| DUNE <A> | 89,95 |
| ECCO THE DOLPHIN | 49,95 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 89,95 |
| FAHRENHEIT | 89,95 |
| FIFA SOCCER | 59,95 |
| FLYING NIGHTMARES | 69,95 |
| FORMULA 1 RACING | 89,95 |
| HOOK | 29,95 |
| KEIO FLYING SQUAD | 79,95 |
| **LINKS** | **69,95** |
| LUNAR 2 | US 119,95 |
| MICKEY MANIA | 69,95 |
| MICROCOSM | 69,95 |
| MIDNIGHT RAIDERS | 89,95 |
| **MYST** | **109,95** |
| NBA JAM | 49,95 |
| NHL '94 | 39,95 |
| POWERMONGER | 29,95 |
| PRINCE OF PERSIA | 39,95 |
| ROAD ADVENTURE | 19,95 |
| SEVER SHARK | 39,95 |
| SHERLOCK HOLMES | 39,95 |
| SHINING FORCE | 89,95 |
| SILPHEED | 69,95 |
| SNATCHER | 89,95 |
| SOULSTAR | 59,95 |
| SURGICAL STRIKE | 89,95 |
| SYNDICATE | 99,95 |
| THUNDERHAWK | 49,95 |
| TIME GAL | 19,95 |
| WOLFCHILD | 29,95 |

## SEGA 32 X:

| | |
|---|---|
| **32 X "Hardware"** | **229,95** |
| GOLF MAGAZINE | 99,95 |
| **KOLIBRI** | **109,95** |
| METAL HEAD | 119,95 |
| MOTHERBASE | 109,95 |
| MOTORCROSS CHAMP. | 109,95 |
| SLAM CITY-S.Pippen <CD> | 89,95 |
| STELLAR ASSAULT | 99,95 |
| SUPER SPACE HARRIER | 79,95 |
| Toughman Contest Boxing | 89,95 |
| **VIRTUA FIGHTER** | **109,95** |
| VIRTUAL HYDLIDE | 109,95 |
| WWF RAW | 99,95 |

## SATURN HARDWARE:

| | |
|---|---|
| SATURN & DEMO | 599,95 |
| 6 PLAYER ADAPTER | 69,95 |
| ACTION REPLAY | 99,95 |
| ADAPTER | 59,95 |
| Antennenkabel mit Bildfilter | 54,95 |
| ARCADE RACER | 109,95 |
| BACK UP MEMORY | 99,95 |
| CONVERTER | 69,95 |
| JOYPAD SATURN | 49,95 |
| VIRTUA STICK | 79,95 |

## SATURN GAMES:

| | |
|---|---|
| **Bug** | **99,95** |
| CASPER | 119,95 |
| Clockwork Knight 1 & 2 | je 89,95 |
| CYBER SPEEDWAY | 89,95 |
| CYBERIA | 119,95 |
| **DAYTONA U.S.A.** | **119,95** |
| DIGITAL PINBALL | 89,95 |
| FANTASY PINBALL | jap. 119,95 |
| GALE RACER | jap. 119,95 |
| GREATEST NINE | jap. 109,95 |
| LAYER SECTION | jap. 119,95 |
| Magic Knight Ray Earth | jap. 109,95 |
| MYST | 99,95 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 89,95 |
| PANZER DRAGOON | 109,95 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 89,95 |
| RACE DRIVIN | jap. 99,95 |
| ROBOTICA | 89,95 |
| SHINING WISDOM | jap. 119,95 |
| SHINOBI X | 99,95 |
| STREETFIGHTER-The Movie | 89,95 |
| SUIKO ENBO | jap. 119,95 |
| THEME PARK | 109,95 |
| TWIN BEE DELUXE | jap. 119,95 |
| VICTORY GOAL | 89,95 |
| VIRTUA FIGHTER | 99,95 |
| **VIRTUA FIGHTER REMIX** | **89,95** |
| VIRTUAL HYDLIDE | 99,95 |
| VR BASEBALL | 109,95 |
| WWF RAW | 89,95 |

## GAME GEAR:

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 59,95 |
| AXE BATTLER | 29,95 |
| DEVILISH | 39,95 |
| DONALD DUCK-Deep Duck | 39,95 |
| FANTASTIC DIZZY | 39,95 |
| G.FOREMAN BOXING | 29,95 |
| HALLEY WARS | 39,95 |
| KLAX | 39,95 |
| NBA JAM | 49,95 |
| OLYMPIC GOLD | 49,95 |
| OUTRUN | 39,95 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 39,95 |
| PGA TOUR GOLF | 39,95 |
| POWERSTRIKE | 39,95 |
| PRINCE OF PERSIA | 39,95 |
| ROBOCOD | 29,95 |
| ROBOCOP Vs TERMINATOR | 49,95 |
| SHINOBI 1 | 29,95 |
| SHINOBI 2 | 39,95 |
| SONIC 2 | 49,95 |
| SONIC CHAOS | 39,95 |
| SONIC SPINBALL | 49,95 |
| SPIDERMAN | 29,95 |
| STREETS OF RAGE | 39,95 |
| SUPER MONACO GP 2 | 49,95 |
| SUPER SPACE INVADERS | 39,95 |
| SUPERMANN | 29,95 |
| TERMINATOR | 39,95 |

## MANGA:

| | |
|---|---|
| verschiedene Titel | ab 19,95 |

theme PARK

"MegaDrive games don't come any more significant or plain damned good as this" • 93% • MEAN MACHINES • APRIL 95

"Perfekt" • 94% SEGA MAGAZIN • MAY 95

"Oh you must INDISPENSABLE" MEGAFORCE • 94%

**THEME PARK — Mega Drive & S-Nes — je 99,95**

## SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

| | |
|---|---|
| ACTRAISER <A> | 49,95 |
| ACTRAISER 2 | 69,95 |
| ADDAMS FAMILY 1 | 49,95 |
| AERO THE ACROBAT <A> | 49,95 |
| AERO THE ACROBAT 2 | 69,95 |
| VORTEX | 39,95 |
| WARLOCK | 49,95 |
| WWF RAW | 69,95 |
| X-KALIBRE 2097 | 39,95 |
| YOGI BEAR | 59,95 |
| YOUNG MERLIN <A> | 49,95 |
| **ZELDA 3 <A>** | **69,95** |
| ZERO THE KAMIKAZE S. <A> | 69,95 |
| ZOMBIES | 49,95 |

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING <A> | 59,95 |
| **BLACKHAWK <A>** | **59,95** |
| **BLACKHAWK** | **69,95** |
| BLAZING SKIES <A> | 39,95 |
| BRAINIES | 49,95 |
| BRAWL BROTHERS | 49,95 |
| Champion World Class Soccer | 34,95 |
| CHOPLIFTER 3 <A> | 39,95 |
| CLAYFIGHTER <A> | 49,95 |
| CLAYMATES | 39,95 |
| DARIUS TWIN <A> | 39,95 |
| **DRAGON - Bruce Lee Story** | **49,95** |
| DSCHUNGELBUCH <A> | 59,95 |
| EARTHWORM JIM | 69,95 |
| EEK! THE CAT | 39,95 |
| EQUINOX | 49,95 |
| FIFA SOCCER | 59,95 |
| FLASHBACK | 49,95 |
| GHOUL PATROL<Zombie 2> | 39,95 |
| HOLE IN ONE GOLF <A> | 49,95 |
| **INDIANA JONES G.ADV.** | **59,95** |
| JACK NICKLAUS GOLF <A> | 49,95 |
| KICK OFF 3 | 49,95 |
| KING ARTHUR'S WORLD <A> | 49,95 |
| LAST ACTION HERO <A> | 39,95 |
| LEMMINGS <A> | 49,95 |
| LEMMINGS 2 | 49,95 |
| MAGIC BOY <A> | 39,95 |
| MARKOS MAGIC FOOTBALL | 59,95 |
| MEGA MAN X | 59,95 |
| MICKEY MANIA | 49,95 |
| **MICRO MACHINES** | **39,95** |
| NHL HOCKEY '95 <A> | 69,95 |
| OPERATION STARFISH | 59,95 |
| PAGEMASTER | 59,95 |
| PIERRE LE CHEF <A> | 39,95 |
| PILOTWINGS <A> | 39,95 |
| **PINBALL FANTASIES** | **59,95** |
| PITFALL | 59,95 |
| PLOK <A> | 49,95 |
| POCKY & ROCKY <A> | 49,95 |
| POP'N TWIN BEE 1 & 2 | je 49,95 |
| PRINCE OF PERSIA <A> | 59,95 |
| RASENMÄHERMANN <A> | 39,95 |
| RISE OF THE ROBOTS | 39,95 |
| **ROBOCOP Vs.TERMINATOR** | **59,95** |
| **ROCK'N ROLL RACING <A>** | **59,95** |
| S.O.S.-SINK OR SWIM | 49,95 |
| SHAQ FU <A> | 39,95 |
| SKYBLAZER <A> | 49,95 |
| SMASH TENNIS | 49,95 |
| SOCCER KID <A> | 49,95 |
| SONIC BLASTMAN <A> | 49,95 |
| SPACE ACE <A> | 49,95 |
| SPIDERMAN - Animated | 59,95 |
| SPIDERMAN - X-MEN | 59,95 |
| STAR WING <A> | 39,95 |
| **STREET RACER** | **49,95** |
| STREETFIGHTER 2 <A> | 59,95 |
| STRIKER <A> | 49,95 |
| SUPER BOMBERMAN 2 <A> | 59,95 |
| SUPER MARIO KART | 69,95 |
| SUPER DROP ZONE | 49,95 |
| SUPER ICE HOCKEY | 49,95 |
| S. MARIO ALL STARS | 64,95 |
| SUPER MARIO WORLD <A> | 49,95 |
| SUPER METROID <A> | 59,95 |
| SUPER MORPH | 39,95 |
| SUPER PUTTY <A> | 39,95 |
| SUPER STAR WARS <A> | 49,95 |
| SUPER TENNIS | 39,95 |
| SUPER TURRICAN <A> | 49,95 |
| SYNDICATE | 59,95 |
| TERMINATOR 2-J. DAY | 49,95 |
| TIME SLIP <A> | 39,95 |
| TINY TOONS | 49,95 |
| TINY TOONS <A> | 39,95 |
| TRODDLERS <175 Levels> <A> | 49,95 |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | 39,95 |

## SUPER NINTENDO:

| | |
|---|---|
| **90 MINUTES** | **109,95** |
| ASTERIX & OBELIX | 119,95 |
| BATMAN FOREVER | 109,95 |
| BIG SKY TROOPER | 109,95 |
| BIOMETAL <A> | 89,95 |
| **BOOGERMAN** | **109,95** |
| CAPTAIN COMMANDO | 99,95 |
| CASTLEVANIA - VAMPIR | 109,95 |
| CHRONO TRIGGER | US 139,95 |
| **CIRCUIT USA** | **109,95** |
| COOL SPOT | 59,95 |
| **CUT THROUT ISLAND** | **109,95** |
| DEMOLITION MAN | 109,95 |
| DEMONS CREST <A> | 79,95 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 119,95 |
| **FIFA SOCCER '96** | **109,95** |
| FINAL FANTASY 2 | US 129,95 |
| FINAL FANTASY 3 | US 139,95 |
| F.F.3 Spielberater <480 Seiten> | 49,95 |
| FLINTSTONES-The Movie<A> | 79,95 |
| FOREMAN FOR REAL | 99,95 |
| HEBEREKE POPOON <A> | 69,95 |
| HEBEREKE POPOITO | 89,95 |
| ILLUSION OF TIME | 109,95 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER | 109,95 |
| **INT. SUPERSTAR SOCCER 2** | **119,95** |
| ITCHY & SCRATCHY | 69,95 |
| JELLYBOY <A> | 79,95 |
| JOE & MAC 3 | 89,95 |
| **JOHN MADDEN '96** | **109,95** |
| JUDGE DREDD | 89,95 |
| JUNGLE STRIKE | 89,95 |
| JUSTICE LEAGUE | 69,95 |
| KAWASAKI SUPER BIKES | 119,95 |
| KID CLOWN IN CRAZY C. | 69,95 |
| KILLER INSTINCT | 139,95 |
| KÖNIG DER LÖWEN <A> | 79,95 |
| LORD OF THE RINGS | US 89,95 |
| L. MATTHÄUS SOCCER | 99,95 |
| LUFIA | US 89,95 |
| M. BASLER SOCCER <A> | 99,95 |
| **MASK** | **109,95** |
| **MECHWARRIOR 3050** | **109,95** |
| MEGA MAN 7 | 99,95 |
| MEGA MAN X 2 | 99,95 |
| MICHAEL JORDAN CHAOS | 59,95 |
| Mickey & Minni Mystery Circus | 99,95 |
| **MICRO MACHINES 2** | **99,95** |
| **NBA - GIVE 'N GO** | **129,95** |
| NBA JAM TOURNAMENT | 79,95 |
| NBA LIVE '95 | 109,95 |
| **NBA LIVE '96** | **109,95** |
| **NHL HOCKEY '96** | **109,95** |
| PAC IN TIME | 69,95 |
| PAC MAN 2 | 109,95 |

KILLER INSTINCT

**KILLER INSTINT — S-Nes — 139,95**

| | |
|---|---|
| **PGA TOUR GOLF '96** | **109,95** |
| POCKY & ROCKY 2 | 69,95 |
| **Porkey Haunted Holydays** | **119,95** |
| PRIMAL RAGE | 109,95 |
| **REVOLUTION X** | **109,95** |
| **SEPERATION ANXIETY** | **109,95** |
| SHADOW RUN | 99,95 |
| SIDEPOCKET <Billiard> | 79,95 |
| SIM CITY | 89,95 |
| SOCCER SHOOTOUT | 89,95 |
| SOULBLAZER | 99,95 |
| **SPAWN** | **109,95** |
| SPIKE MAC FANG | US 89,95 |
| STAR TREK STAR FLEET A. | 79,95 |
| STARGATE | 69,95 |
| SUPER BC KID | 99,95 |
| **SUPER BOMBERMAN 3** | **109,95** |
| SUPER MARIO WORLD 2 | 119,95 |
| SUPER PINBALL | 69,95 |
| SUPER PUNCH OUT | 69,95 |
| S.RETURN OF THE JEDI | 79,95 |
| SUPER TURRICAN 2 | 99,95 |
| THEME PARK | 99,95 |
| **TIME COP** | **109,95** |
| UNIRALLY | 99,95 |
| **URBAN STRIKE** | **109,95** |
| WARIO'S WOODS | 79,95 |
| **WATERWORLD** | **109,95** |
| **WEAPON LORD** | **119,95** |
| **WORLD MASTERS GOLF** | **109,95** |
| **WORMS** | **99,95** |
| **WWF COIN UP** | **119,95** |
| CYBERSLED | 89,95 |
| Destruction Derby | 99,95 |
| DIGITAL PINBALL | 89,95 |
| DISK WORLD | 89,95 |
| **ELEVENTH HOUR** | **89,95** |
| **GOAL STORM** | **89,95** |
| HEBEREKE POPOITO | 89,95 |
| JUMPING FLASH | 89,95 |
| KILLEAK THE BLOOD | 89,95 |
| LEMMINGS 3D | 89,95 |
| LOADED | 89,95 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 79,95 |
| NOVASTORM | 89,95 |
| PARODIUS | 89,95 |
| **PGA TOUR GOLF** | **89,95** |
| PHILOSOMA <24.11> | 89,95 |
| **PRIMAL RAGE** | **89,95** |
| RAIDEN PROJEKT | 89,95 |
| RAPID RELOAD | 89,95 |
| **REVOLUTION X** | **79,95** |
| RIDGE RACER | 99,95 |
| SHELL SHOCK | 89,95 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 89,95 |
| STREETFIGHTER - The Movie | 89,95 |
| TEKKEN <10.11> | 109,95 |
| THEME PARK | 89,95 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 89,95 |
| **VIEWPOINT** | **89,95** |
| WAR HAWK | 89,95 |
| WIPE OUT | 99,95 |
| WWF RAW <24.11> | 89,95 |
| **WWF COIN UP** | **89,95** |

## S-NES ZUBEHÖR:

| | |
|---|---|
| S-NES Konsole & Fifa Soccer | |
| & S. Mario All Stars | 269,95 |
| 2 INFAROT-JOYPADS | 69,95 |
| 6 SPIELER ADAPTER | 49,95 |
| ADAPTER US / PAL "Fire" | 29,95 |
| ACTION REPLAY 3 | 89,95 |
| FIGHTER PAD "Ascii" | 49,95 |
| FIGHTER STICK SN "Fire" | 79,95 |
| PAD | 29,95 |
| SCART / RGB KABEL | 24,95 |
| Super Adventure Stick "Ascii" | 49,95 |
| SV 337 Pad | 59,95 |
| SV 338 Topfighter | 119,95 |
| ULTRA 2 in ONE PAD | 39,95 |

## GAME BOY:

| | |
|---|---|
| **GAME BOY & TETRIS** | **99,95** |
| CASTLE QUEST | 29,95 |
| CLIFFHANGER | 29,95 |
| DRACULA | 29,95 |
| FELIX | 29,95 |
| MICRO MACHINES | 29,95 |
| PANG | 29,95 |
| RASENMÄHERMANN | 29,95 |
| SENSIBLE SOCCER | 29,95 |
| SUPER MARIO LAND 2 | 44,95 |
| WARIOLAND | 49,95 |
| ZELDA <A> | 29,95 |

## 3 DO :

| | |
|---|---|
| 3 DO Games Gebraucht | ab 49,95 |

## PLAY STATION:

| | |
|---|---|
| PLAY STATION "Hardware" | 579,95 |
| **PLAY STATION & 3 Spiele** | **829,95** |
| Action Replay 2 | 69,95 |
| Ascii Pad | 69,95 |
| Ascii Stick | 109,95 |
| Controller | 59,95 |
| Euro Scart Kabel | 69,95 |
| HF Adapter | 49,95 |
| Link Kabel | 49,95 |
| Memory Card | 49,95 |
| Mouse | 59,95 |
| Pad "Verlängerungskabel" | 19,95 |
| **3 DECATHLON** | **89,95** |
| **AGILE WARRIOR** | **89,95** |
| AIR COMBAT | 89,95 |
| ASSAULT RIGS <24.11> | 89,95 |
| **Battle Arena Toshinden** | **89,95** |

• **Händleranfragen erwünscht !!!** • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • **Händleranfragen erwünscht !!!** •

• Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!! •

Entwickler: Sculptured, USA • Produzent: Michael Archer • Programmierung: John Blackburn, Lynn Pugh, Tom & Eric Tolman • Sound: Paul Webb & Dean Morrell

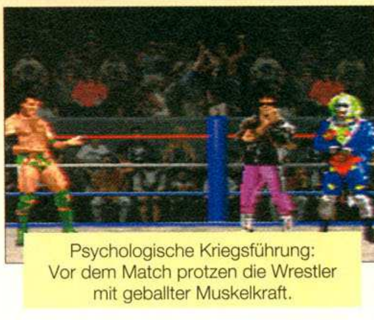
# WWF Wrestlemania




Spärliche Auswahl: Trotz 32 MBit Modulspeicher wählt Ihr nur zwischen sechs Wrestlern.

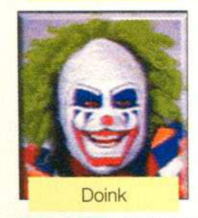


Shawn Michaels mit einem Salto in den Gegner? Das Schlag-Repertoire hält sich kaum noch an die Real-Vorbilder.

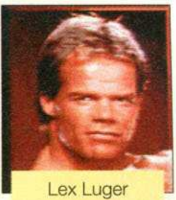


Psychologische Kriegsführung: Vor dem Match protzen die Wrestler mit geballter Muskelkraft.

*Sechs Wrestler aus dem WWF-Stall nehmen an der "Wrestlemania" teil:*



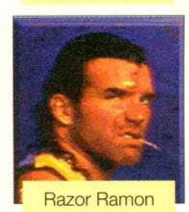
Bret Hart



Doink



Lex Luger



Shawn Michaels



Razor Ramon

The Undertaker

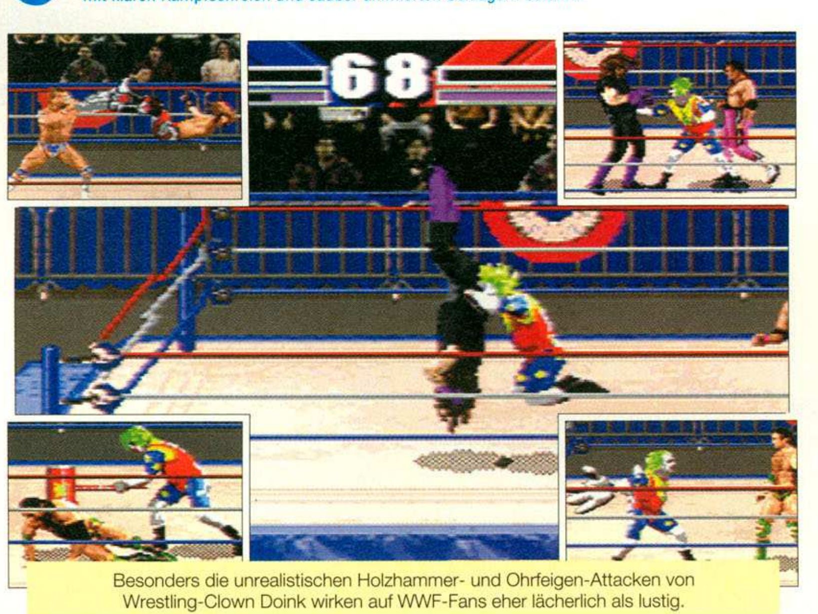
SN

Acclaim im Wrestling-Fieber: Nach dem "Monday Night Raw" tretet Ihr im vierten Nintendo-Wrestling zum jährlichen Ringtumult "Wrestlemania" an. Trotz des Titels hat das Catchen mit "WWF Super Wrestlemania" von 1992 nichts zu tun, sondern basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten. Bevor Ihr über die Seile klettert, wählt Ihr einen von sechs TV-geprüften Wrestlern. Anschließend meldet Ihr Euch zum Turnier um den begehrten Champion-Gürtel: Scheucht Ihr die Gladiatoren um den "Intercontinental"-Gürtel durch den Ring, tretet Ihr pro Match gegen einen Gegner an. Wer sich jedoch den "World Westling Federation Champion" nennen will, muß pro Match zwei Wrestler gleichzeitig vertrimmen.

Im Gegensatz zu den "WWF"-Vorgängern orientiert sich "WWF Wrestlemania" an Acclaims Prügeler "Batmans Return": Ihr bedient Euch hauptsächlich harter Schläge und Tritte. Mit einem schallenden Uppercut befördert Ihr den Kontrahenten in die Lüfte, ein Tritt in den Bauch läßt ihn nach vorne zusammensinken. Sitzt ein Schlag besonders gut, fliegen dem Wrestler die Hilfsmittel aus den Taschen: Doink verliert eine handvoll Kegel, aus Bret "The Hitman" Hart's Taschen kullern rosa Herzen, und der Untertaker verteilt Knochen und Totenköpfe im Ring. Natürlich setzt Ihr auch zu krachenden Piledrivern und Bodyslams an. Alle Catcher verfügen über eigene Special-Moves: Der Undertaker läßt seine "Seelen der Dunkelheit" durch die Halle schwirren, Doink zieht dem Gegner einen Hammer über die Rübe. Obendrein gibt`s Punkte für Multi-Hit-Combos, die Ihr nur landet, wenn Ihr den Gegner im Clinch habt. Euer Durchhaltevermögen wird mit einer Energieleiste angezeigt - nur wenn diese leer ist, könnt Ihr dem Pin nicht entfliehen. Habt Ihr den Gegner ausgelaugt, tretet Ihr noch ein zweites Mal gegen ihn an: Der beste aus drei Kämpfen gewinnt. Selbstverständlich dürft Ihr auch einen Freund zum Duell auffordern, im "WWF Chamionship"-Modus hat der zweite Spieler jedoch einen Verbündeten.

Alle Kämpfer wurden digitalisiert, so daß Ihr Euren Realhelden sofort wiedererkennt. Zum ersten Mal in einem "WWF"-Geprügel lauscht Ihr während dem Match einer Hintergrund-Popmusik und einem Kommentator - dieser ist allerdings nicht so gesprächig wie seine TV-Vorbilder. Die glorreiche Erkennungsmusik jedes Wrestlers hört Ihr während dessen Einzugs. *oe*

**REVERSAL** • Wrestling nach Prügelspiel-Schema? Vorbei die Zeiten, in denen Ihr Manöver clever miteinander kombinieren konntet, in "WWF Wrestlemania" dominieren Schläge und Tritte das Kampfgeschehen. Die einst flüssige Fun-Simulation hat sich in einen gemeinen Schlagabtausch verwandelt. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde der Ringrichter vom Kampfplatz verbannt. Ihr könnt ihn nicht mehr von hinten ausnocken, um schnell ´mal Euren Gegner unfair zu würgen. Außerdem: Seit wann muß ein Wrestler in einem Champion-Turnier gegen zwei Wrestler gleichzeitig antreten? Zu allem Unglück halten sich im "WWF Championship"-Modus die Wrestler vor lauter Ruckelei kaum noch auf den Beinen. Wer sich mit den Wrestling-feindlichen Neuerungen abfinden kann, wird zumindest mit klaren Kampfschreien und sauber animierten Schlägern belohnt.




Besonders die unrealistischen Holzhammer- und Ohrfeigen-Attacken von Wrestling-Clown Doink wirken auf WWF-Fans eher lächerlich als lustig.



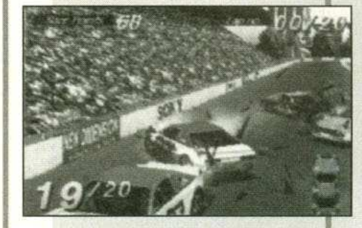

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 76 % |
| SOUND | 70 % |
| SPIELSPASS | 67% |

Digi-Wrestling mit Special-Moves und Multti-Hit-Combos: Wer flüssiges Ringen bevorzugt, hält sich an die Vorgänger.

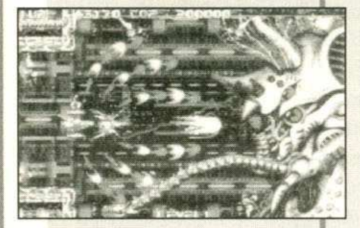
**Andere Versionen**
"WWF Wrestlemania" erscheint in Kürze für Mega Drive, 32X, Playstation und Saturn.



PLAYSTATION DT
Tekken dt 109.90



PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY 99.90



NEO GEO CD
PULSTAR 139.00

## PLAYSTATION

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät dt | 589.00 |
| Joypad (Sony) dt | 59.90 |
| Joypad (NeGcon) dt | 89.90 |
| Joypad (ASCII) dt | 69.90 |
| Joyboard (ASCII) dt | 119.90 |
| Link-Kabel | 49.90 |
| RGB-Scart-Kabel | 49.90 |
| Memory Card dt | 49.90 |
| Maus | 59.90 |
| Air Combat dt | 89.90 |
| Agile Warrior F-111X dt | 89.90 |
| Alone in the Dark dt | 99.90 |
| Assault Rigs dt | 89.90 |
| Chessmaster dt | 89.90 |
| Cybersled dt | 89.90 |
| Destruction Derby dt | 99.90 |
| Diskworld dt | 89.90 |
| Eleventh Hour dt | 99.90 |
| Extreme Games dt | 89.90 |
| FIFA-Soccer ´96 dt | 109.90 |
| Goalstorm dt | 89.90 |
| Gundam jp | 59.90 |
| Hebereke´s Popoitto dt | 89.90 |
| John Madden ´96 dt | 109.90 |
| Jumping Flash dt | 89.90 |
| Kileak the Blood dt | 89.90 |
| Krazy Ivan dt | 89.90 |
| Lemmings 3D dt | 89.90 |
| Lone Soldier dt | 89.90 |
| Novastorm dt | 89.90 |
| Panzer General dt | 89.90 |
| Parodius dt | 99.90 |
| PGA Tour Golf ´96 dt | 109.90 |
| Philosoma dt | 89.90 |
| Pool Champion dt | 89.90 |
| Primal Rage dt | 89.90 |
| Raiden Project dt | 89.90 |
| Rapid Reload dt | 89.90 |
| Rayman dt | 89.90 |
| Ridge Racer dt | 99.90 |
| Road Rash dt | 109.90 |
| Shockwave Assault dt | 99.90 |
| Starblade Alpha dt | 89.90 |
| Street Racer dt | 89.90 |
| Striker ´96 dt | 99.90 |
| Tekken dt | 109.90 |
| Theme Park dt | 109.90 |
| Thunderhawk II dt | 109.90 |
| Toh Shin Den dt | 89.90 |
| Total Eclipse Turbo dt | 99.90 |
| Twisted Metal dt | 89.90 |
| Viewpoint dt | 109.90 |
| Warhawk dt | 89.90 |
| Wipe Out | 99.90 |
| Wrestlemania Arcade dt | 89.90 |

## SATURN

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät dt 50Hz inkl. Virtua Fighter+Clockwork | 899.00 |
| Joypad dt | 44.90 |
| Joyboard dt | 89.90 |
| Lenkrad dt | 129.90 |
| Maus dt | 74.90 |
| MPEG-Modul dt | 349.00 |
| Action Replay Pro | 99.90 |
| Adapter für Import CD´s | 89.90 |
| Umbau dt/us/jp | 99.90 |
| Clockwork Knight II dt | 89.90 |
| Cyber Speedway dt | 89.90 |
| Daytona USA dt | 139.90 |
| Digital Pinball dt | 119.90 |
| FIFA-Soccer ´96 dt | 109.90 |
| Mansion of Hidden Souls dt | 99.90 |
| NBA-JAM Tournament dt | 109.90 |
| NHL-Hockey dt | 99.90 |
| Panzer Dragoon dt | 119.90 |
| Parodius - DeLuxe dt | 89.90 |
| Rayman dt | 89.90 |
| Robotica dt | 89.90 |
| Street Racer dt | 89.90 |
| Theme Park dt | 109.90 |
| Virtua Fighter dt | 59.90 |
| Virtua Fighter Remix dt | 69.90 |
| Wing Arms dt | 99.90 |

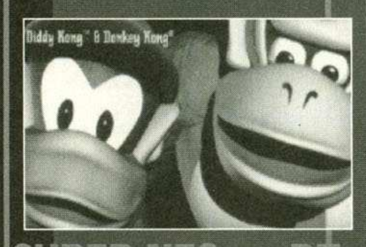
## ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

# ARJAY GET YOUR GAMES
# 0221·121067



SUPER NES DT
Yoshi´s Island 109.90



SUPER NES DT
DONKEY KONG II 139.00



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE 119.90

## 3DO

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Goldstar 3DO dt 50Hz | 749.00 |
| FZ-10 us NTSC 60Hz | 499.00 |
| FZ-10 dt PAL 50Hz | 749.00 |
| Flying Nightmare us | 129.90 |
| Killing Time us | 129.90 |
| Panzer General us | 89.90 |
| Space Hulk us | 129.90 |
| Wing Commander III d | 119.90 |

## NEO GEO CD

| Artikel | Preis |
|---|---|
| NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil | je 459.00 |
| Joypad | 69.90 |
| Joyboard | 119.90 |
| RGB-Scart-Kabel | 39.90 |
| Umbau 50/60Hz | 69.90 |
| Aerofighters III | 139.00 |
| Crossed Swords II | 139.00 |
| Kabuki Klash | 139.00 |
| King of Fighters ´95 | 139.00 |
| Mr. Do | 139.00 |
| Panic Bomberman | 139.00 |
| Pulstar | 139.00 |

## MEGA DRIVE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Vector Man dt | 119.90 |
| RGB-Kabel | 39.90 |
| Umbau 50/60Hz | 39.90 |

## SUPER NES

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Bomberman III dt | 119.90 |
| Chrono Trigger us | 149.90 |
| DK Country II | 139.90 |
| Earthbound us | *99.90 |
| Earth Worm Jim II dt | 139.90 |
| Final Fantasy III us | 149.90 |
| Illusion of Time dt | *99.90 |
| Killer Instinct PAL | 139.90 |
| Mega Man 7 us | 129.90 |
| Secret of Evermore dt | 129.90 |
| Secret of Mana II us | 149.90 |
| Superstarsoccer II dt | 129.90 |
| Tetris II dt | 119.90 |
| Theme Park dt | 129.90 |
| Weapon Lord PAL | 139.90 |

* - nur solange Vorrat reicht

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Powerstation | 189.00 |
| Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung | 289.00 |
| Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie | 99.90 |
| Umbausatz 50/60Hz | 69.90 |
| RGB-Kabel dt/us/jp | 39.90 |
| Action Replay Pro III dt | 99.90 |
| Adapter (jp/us Spiele) | 39.90 |

## VIRTUA BOY

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät us | 399.00 |

Virtua Boy-Spiele am Lager.

## UNSER LADENLOKAL

**JUMP 'N' RUN®**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

**ARJAY GAMES**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
**Montag - Freitag 10:30 - 18:30**
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

**Entwickler:** Eurocom Software, England

# Spot goes Hollywood

*Gibt der Regisseur keine Anweisungen, unterhält Euch ein Spot mit Gags. Der gelangweilte Star gröhlt im Wikinger-Kostüm den Walküren-Ritt oder führt per Handy Gespräche mit den Kollegen. Zur Beruhigung mampft das gestreßte Idol einen Kaugummi.*







Ganz schön heiß: Ein Sprung auf die Plattform (links oben) löscht das Kaminfeuer und enthüllt einen Bonus-Level.

Wer ist das coolste Sprite? Oben bewundert sich der 32X-Spot, unten seht Ihr den gleichen Level für 16-Bit.



Verstrahlt: Im postatomaren Zukunfts-Abschnitt jagen Euch unverwundbare Spots mit dem Raketenwerfer.

MD / 32X

7-Up-Maskottchen auf Videospiel-Exkurs: David Perry hetzte den Limonaden-Helden durch einen konventionellen Seitwärts-Scroller, das zweite Jump'n'Run konzipiert Virgin als isometrisches Abenteuer. Spot läßt den heimischen Strand hinter sich, um eine Karriere als Filmstar zu starten. Euer kühles Heldensprite erprobt sein schauspielerisches Talent auf unterschiedlichen Sets. Virgin setzt volles Vertrauen in den Hollywood-Newcomer und verpflichtet Euch gleich für vier Filme: Ihr spielt den Helden einer Space-Opera, dreht einen Grusel-Streifen, erlebt Abenteuer im "Tempel des Todes" und kreuzt mit einer morschen Piraten-Schaluppe in der Karibik.

Für den Plot haben die Drehbuchautoren das Spielprinzip des ersten Teils übernommen: Ihr forscht nach Eurer gefangenen Spot-Verwandtschaft, sammelt 7-Up-Münzen ein und ballert Krabben, Seemöwen und rüchige Piratensocken mit Kohlensäure-Salven über den Haufen. Eure Kumpels haben sich im Boden versteckt und winken mit behandschuhten Griffeln um Hilfe: Befreite Spots schwenken eine rote Fahne. Habt Ihr alle Freunde gerettet, stöbert Ihr in verwinkelten Mammut-Leveln nach dem Ausgang. Nur fleißige Spots folgen dem Wegweiser in den nächsten Abschnitt: Wer nicht mindestens 60 Prozent aller Münzen eingesackt hat, bekommt keine Eintrittskarte für die nächste Episode. Habt Ihr einen Level im Kasten, seht Ihr auf einem Zeichenbrett Schwarz/Weiß-Bilder der




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PLAYMATES |
| SYSTEM | MEGA 32X |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 83 % |
| SOUND | 72 % |
| SPIELSPASS | 77% |

**Jump'n'Run-Bummel nach Beverly Hills: Cool Spot imitiert Hollywood-Erfolge und verwöhnt mit isometrischen Hüpf-Leveln.**

## PIRATEN-SET

**Geisterschiff voraus! Auf dem Oberdeck weicht Ihr dem Perlenbeschuß von Riesenkrabben aus und rupft Möwen: Besiegte Gegner hinterlassen eine Spot-Münze. Im morschen Unterdeck klaffen riesige Löcher. Ihr hopst von Bohle zu Bohle und nehmt für große Abgründe tüchtig Anlauf: Wenn Ihr den A-Knopf gedrückt haltet, legt Spot einen Spurt ein. Im dritten Piratenabschnitt geht Ihr über die Planke. Spot paddelt durch eine schummrige Unterwasserwelt und sucht zwischen Korallen oder in Höhlen nach Münzen. Geht Euch der Sauerstoff aus, schwimmt Ihr zum nächsten Blasenstrudel und tankt wieder auf.**

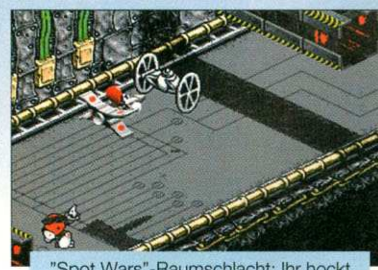



Start und Ende der Unterwasser-Suche ist ein Schiffswrack. Neben dem Ausgang seht Ihr einen Blasenstrudel.



Die Krabben besiedeln die Freibeuterwelt: Die aggressiven Scherentiere schmeißen mit Perlen nach Euch.

**Andere Versionen**
Versionen mit anderen Leveln folgen gegen Jahresende für Saturn und Playstation.


"Spot Wars"-Raumschlacht: Ihr hockt Euch auf einen X-Wing und rast durch den berüchtigten Todesstern-Graben.


Gluthitze und Fallen: Ihr stolpert über einen schmalen Felssims und hüpft über Magma-Ströme. Flammenwerfer und Feuerdämonen drängen Euer Sprite in den Abgrund.

Rasante Besichtigungstour: Ihr hüpft mit der Lore über zerbrochene Schienen. Entscheidet Ihr Euch für eine falsche Weiche, wird Euer Held aus dem Wagen geschleudert.

## ABENTEUER-SET

**Hüpf-Held auf Indys Spuren: Der End-Level orientiert sich am zweiten Film um Indiana Jones und zeigt Spot auf der Flucht vor einem schaurigen Götzenkult. Ihr balanciert über einen Lava-Fluß und hechtet an feuerspeienden Drachenstatuen vorbei. Kurz vor dem Showdown düst Ihr mit der Lore durch einen baufälligen Minenschacht und tretet im verwinkelten Tempelbau Affenschamanen auf den Schwanz.**

übrigen Drehorte. Ist eine Szene fertig, wird die Skizze eingefärbt. Erst wenn alle Sets besucht und bösen Buben erschlagen sind, stellt sich der Filmstar zum finalen Duell: Der Obermotz des aktuellen Levels erscheint und versperrt den Weg zum nächsten Kinohit. Wer zum Beispiel den Freibeuter-Film mit dem Unterwasser-Level beschließt, kämpft mit einer Riesenkrake. Wählt Ihr als letzten Level den Dreimaster, seht einen anderen Endgegner.

Nach der Piraten-Premiere macht sich Cool Spot an sein Horror-Debüt: Ihr erforscht eine Spukvilla oder kämpft in einer Halloween-Festung gegen Ritterrüstungen, Skelette und Kürbisköpfe. Im Keller des Gruselgemäuers sucht Ihr Schlüsselkombinationen zusammen und klopft einer Zombie-Rotte auf die verschimmelten Finger. Während Ihr Riesenspinnen oder Lakenmänner ausschaltet, grübelt Ihr über verstellte Möbel und Geheimlevel: Zerbrochene Spiegel verstecken ungewöhnliche Bonus-Abschnitte (siehe rechte Randspalte), über Bücherregale und Weinfässer balanciert Ihr zu den begehrten Münzen.

Nach dem Gruselerfolg lockt das Science-Fiction-Genre: Ihr liefert Euch heiße Schußwechsel mit Tie-Fightern, entdeckt in der verwaisten Raumstation Gigers Alien-Horde und startet einen Trip in den Cyberspace. Ihr folgt dem Vorbild von Disneys Tron und schwingt Euch auf ein schnittiges Computer-Bike, um zwischen blitzenden Datentürmen mit anderen Cyber-Flitzern um die Wette zu brausen.

Erschöpfte Schauspieler verziehen sich in die Garderobe und kehren mit Paßwörtern zum Set zurück: Die Buchstaben- und Zahlenkombination richtet sich nach Eurer Level-Reihenfolge und vermerkt abgedrehte Szenen. *rb*


Obermotz, die Erste: Wer als letzten Piraten-Level die Unterwasserwelt wählt, kämpft gegen eine Riesenkrake.

*Zerdeppert im Spuk-Level den Spiegel und schlüpft in einen Bonus-Gang. Hinter dem zweiten Spiegel entdeckt Ihr als nächsten Geheim-Level einen isometrischen "Pac Man"-Clone: Ihr futtert winzige Spot-Münzen und flüchtet vor Geistern.*





Spot als Aquarell: Habt Ihr einen Level durchgezockt, wird die Titel-Skizze mit Wasserfarben koloriert.


Cool Tron im Daten-Netz: Ihr startet mit dem Cyber-Bike gegen Computer-Motorräder durch.




| MBIT | CODE | ab |
|---|---|---|
| 24 | 010 201 022 | 12 Jahren |

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PLAYMATES |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 76 % |
| SOUND | 70 % |
| SPIELSPASS | 75 % |

Cool Spot unter Stars: Isometrischer Edel-Hüpfer nach berühmten Filmvorlagen mit toller Optik und viel Humor.

**KASSENSCHLAGER** • Cool Spots Filmdebüt ist rundum gelungen. Die isometrischen Level sind filigran gezeichnet, für Kulissen-gerechte Soundtracks haben die Komponisten sogar John Williams' Skywalker-Thema entfremdet. Was die Mega-Drive-Optiken an Farbvielfalt entbehren, haben die Grafiker auf dem 32X wettgemacht: Sanfte Farbabstufungen und plastische Animationen machen der umstrittenen Hardware Ehre. Lediglich die Soundumsetzung enttäuscht: Die 32X-Themen klingen nur geringfügig besser als die Mega-Drive-Stücke. Die Filmkopien sind nicht eben innovativ, überzeugen aber mit hochkarätiger Technik und intelligentem Level-Aufbau. Besonders Film-Fans frohlocken über Wiedersehen mit geliebten Figuren. Einziges Design-Manko sind unsaubere Diagonal-Steuerung und Gegnermangel, die angesichts toller Präsentation zu verschmerzen sind.

# SONY PL
## Bei uns zum

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

# TRAD

## SUPER NINTENDO ©
ENTERTAINMENT SYSTEM

| Titel | Preis |
|---|---|
| Chrono Trigger us | 139,95 |
| Demons Crest us | 139,95 |
| Donkey Kong 2 | Vorb. |
| Dragon Ball Z 3 jp | 119,95 |
| Dragon's View us | 139,95 |
| Earth Bound us | 129,95 |
| Earthworm Jim 2 | Vorb |
| Earthworm Jim | 119,95 |
| Fatal Fury Special us | 119,95 |
| Final Fantasy 3 us | 139,95 |
| Flintstones – Movie | 129,95 |
| Illusion of Time | 119,95 |
| Internat. Super. Soccer | 119,95 |
| Internat. Super. Soccer 2 | Vorb |
| Judge Dredd dt. | 99,95 |
| Jungle Strike | 89,95 |
| Justice League | 99,95 |
| Kick Off 3 | 119,95 |
| Killer Instinct us | 159,95 |
| Lord of the Rings | 119,95 |
| Lothar Matthäus Soccer | 99,95 |
| Mario World 2 | 119,95 |
| Micro Machines | 99,95 |
| NHL '95 | 89,95 |
| Nigel Mansell Indicar | 89,95 |
| Obitus us. | 99,95 |
| Samurai Shodown jp | 119,95 |
| Shadowrun | 109,95 |
| Secret of Evermore us | 119,95 |
| Sparkster | 119,95 |
| Streetracer | 109,95 |
| Super Punch Out | 109,95 |
| Super Turrican 2 | 129,95 |
| Tetris & Dr. Mario | 99,95 |
| Theme Park | 119,95 |
| Ultima False Prophet us | 139,95 |
| Unirally | 109,95 |
| Warlock | 99,95 |
| Weapon Lord us | 119,95 |
| 50/60Hz Umbausatz | 39,95 |

### SONDERANGEBOTE

| Titel | Preis |
|---|---|
| Actraiser 2 | 79,95 |
| Bass Tournament us | 69,95 |
| Biometal us | 59,95 |
| Black Thorne us | 69,95 |
| Blackhawk | 69,95 |
| Clay Mates us | 69,95 |
| Clayfighter 2 | 89,95 |
| Clayfighter 2 us | 79,95 |
| Desert Fighter | 69,95 |
| F1-Championship | 89,95 |
| Feivel d. Mauswand. us | 59,95 |
| Final Fight 2 jp | 59,95 |
| Illusion of Gaia us | 89,95 |
| Indiana Jones | 69,95 |
| John Madden Football us | 69,95 |
| Jordan Adventure | 39,95 |
| Jungle Book | 79,95 |
| Jurassic Park 2 | 69,95 |
| Lemmings 2 | 79,95 |
| NBA Jam T.E. | 89,95 |
| NBA Jam T.E. us | 79,95 |
| Pirates Dark Water us | 69,95 |
| Return of the Jedi us | 99,95 |
| Shaq Fu us | 39,95 |
| Skyblazer | 69,95 |
| Super Bomberman 2 us | 79,95 |
| Super Game Boy | 59,95 |
| Vortex us | 59,95 |
| Wildsnake us | 79,95 |
| WWF Raw | 69,95 |

## 3DO ©

| Titel | Preis |
|---|---|
| FZ-1 PAL | 899,– |
| FZ-1 NTSC | 799,– |
| FZ-10 NTSC | 899,– |
| FZ-10 PAL | 948,– |
| 11th Hour | Vorb. |
| Creature Shock | 99,95 |
| Demo. Man | 119,95 |
| Deadalus Encounter | 129,95 |
| FIFA Soccer | 99,95 |
| Flying Nightmares | 119,95 |
| Gex | 99,95 |
| Gridders | 59,95 |
| Hell | 99,95 |
| Immercenary | 99,95 |
| Killing Time | 109,95 |
| Myst | 99,95 |
| Need for Speed | 119,95 |
| Novastorm | 119,95 |
| NHL 96 | Vorb. |
| Off World Interceptor | 109,95 |
| Out of this World | 79,95 |
| Panzer General | Vorb. |
| Return Fire | 119,95 |
| Rise of the Robots | Vorb. |
| Road Rash | 119,95 |
| Sewer Shark | 59,95 |
| Space Ace | 109,95 |
| Shock Wave dt. | 97,95 |
| Shock Wave 2 | 79,95 |
| Star Blade | 119,95 |
| Strahl | 99,95 |
| Space Hulk | 119,95 |
| Syndicate | 119,95 |
| Trip 'd | 99,95 |
| Theme Park | 119,95 |
| VR Stalker | 99,95 |
| Way of the Warrior | 109,95 |
| Wing Commander 3 | 109,95 |
| World Cup Golf | 119,95 |
| Joypad Adapter (2 Play.) | 89,95 |
| Game Gun 2 (2 Play.) | 99,95 |

## PlayStation

**Deutsche Spiele**

| Titel | Preis |
|---|---|
| **Air Combat** | **89,95** |
| **Casper** | **Vorb.** |
| **Cybersled** | **89,95** |
| **Discworld** | **89,95** |
| **Destruction Derby** | **99,95** |
| **ESPN Extreme Sports** | **89,95** |
| **Goal Storm** | **Vorb.** |
| **Impossible Mission** | **99,95** |
| **John Madden Football** | **89,95** |
| **Jumping Flash** | **89,95** |
| **Kileak the Blood** | **89,95** |
| **Krazy Ivan** | **89,95** |
| **Lemmings 3D** | **89,95** |
| **NBA Jam T.E.** | **99,95** |
| **Novastorm** | **89,95** |
| **Panzer General** | **89,95** |
| **Parodius** | **99,95** |
| **Philosoma** | **89,95** |
| **Primal Rage** | **99,95** |

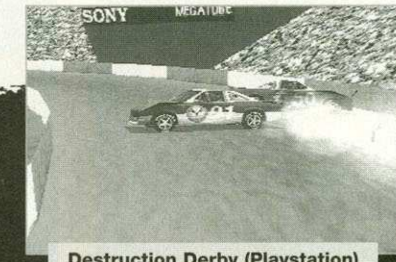


# 07461-

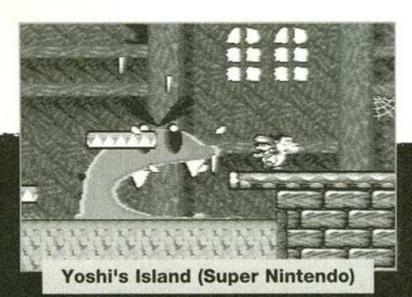
**TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tut**




Tekken (Playstation)




Destruction Derby (Playstation)



Yoshi's Island (Super Nintendo)

YSTATION
Super-Preis!

ELINK

TOP PREISE

| | |
|---|---|
| **Project Overkill** | **Vorb.** |
| **Raiden Project** | **89,95** |
| **Rapid Reload** | **89,95** |
| **Rayman** | **99,95** |
| **Revolution X** | **Vorb.** |
| **Road Rash** | **89,95** |
| **Ridge Race** | **99,95** |
| **Starblade Alpha** | **89,95** |
| **Tekken** | **109,95** |
| **Toh Shin Den** | **89,95** |
| **Theme Park** | **89,95** |
| **Viewpoint** | **89,95** |
| **Warhawk** | **Vorb.** |
| **Wipe Out** | **99,95** |
| **Wing Commander 3** | **99,95** |
| **WWF Arcade** | **109,95** |
| Sony PSX inkl. Spiel dt | 699,– |
| Joypadverlängerung | 39,95 |
| Ace Combat jp | 159,95 |
| Boxers Road jp | 159,95 |
| Crime Crackers jp | 149,95 |
| Dark Stalkers/Vampire | Vorb. |
| ESPN Extreme us | 89,95 |
| Gunners Heaven | 159,95 |
| Jumping Flash | 159,95 |
| Metal Jacket jp. | 119,95 |
| Perfect Eleven jp. | 149,95 |
| Philosoma jp | 169,95 |
| Power Serve Tennis us | 119,95 |
| Raiden Project jp | 179,95 |
| Rayman us | 119,95 |
| Ridge Racer jp | 159,95 |
| Space Pirates jp | Vorb. |
| Starblade Alpha jp | 169,95 |
| Street Fighter Movie dt | 99,95 |
| Tekken jp | 169,95 |
| Toh Shin Den jp | 159,95 |
| Total Eclipse Turbo us | 119,95 |

| | |
|---|---|
| Memory Card | 59,95 |
| Joypad | 59,95 |
| Namco Pad dt | 139,95 |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| Saturn dt. inkl. Spiel | 869,– |
| Saturn us inkl. | 949,– |
| Virtua Fighter | |
| 6 Player Adapter | 99,95 |
| Lenkrad | 129,95 |
| RGB Kabel | 49,95 |
| Astal jp | 119,95 |
| Bug us | 109,95 |
| Control Pad | 89,95 |
| Daytona USA jp | 129,95 |
| Gale Racer | 139,95 |
| Myst | 139,95 |
| Panzer Dragoon dt | 119,95 |
| Robotica dt. | 99,95 |
| Shinobi | 119,95 |
| Tama | 139,95 |
| Victory Goal | 149,95 |
| Virtua Fighter Remix | 119,95 |
| Virtua Racing | Vorb. |
| Adapter us/jp/dt | 89,95 |




| | |
|---|---|
| CD-Laufwerk | 299,– |
| CAT BOX | 129,95 |
| Alien vs. Predator | 129,95 |
| Club Drive | 59,95 |
| Checkered Flag II | 59,95 |
| Bubsy | 109,95 |
| Dragon | 119,95 |
| Rayman | 119,95 |
| Sensible Soccer | 99,95 |
| Super Burnout | 119,95 |
| Syndicate | 109,95 |
| Ultra Vortex | 119,95 |
| Zool | 109,95 |

# Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro

**Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften**

Preisliste vom 24.09.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Sept/Okt. Inh. Alexander Sprung.

**Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)**
Preise können abweichen

**FUNTRONIXX KASSEL**
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

**FUNTRONIXX HERFORD**
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

**FUNTRONIXX UNNA**
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

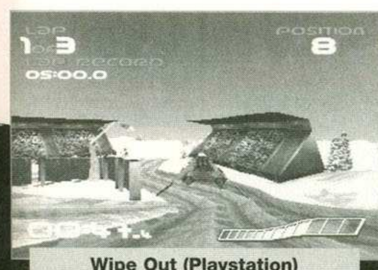
**FUNTRONIXX WITTEN**
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

**GAMESTORE ESSEN**
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

**GAMESTORE DÜSSELDORF**
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

# 79001

**ngen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003**



Wipe Out (Playstation)


Thunderhawk 2 (Sega Saturn)

**SCHWEIZ PLAYSTATION**
Fr 499,– Gratis 2 Pad
SPIELE ab Fr 50,–
SUPER MULTI UMBAU
ohne Ton-Fehler Fr. 120,–
HARDWARE FÜR FREAX/SNES Fr 555,–
BILD-LAGE-SHIFTER Fr. 100,–
für alle Systeme, kein schwarzer Rand mehr

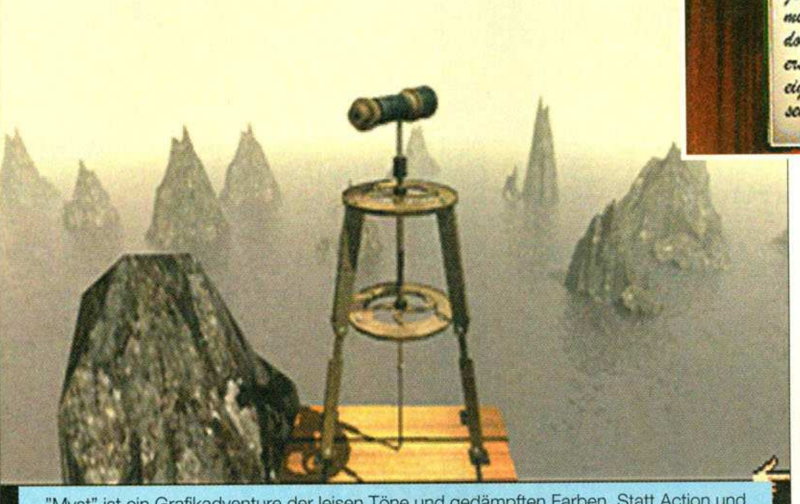
GT Elektronik
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel. 061 401 4171

**Design:** Cyan, USA

# Myst

.. Ich habe dieses Zeitalter Channelwood genannt, und es ist eine ganz andere Welt. Es ist zwar genau so, wie ich es mir vorgestellt hatte, doch es ist trotzdem erstaunlich, es mit eigenen Augen zu sehen. In diesem Zeitalter ist, soweit ich sehen kann, alles mit Ausnahme einer kleinen Felseninsel mit Wasser bedeckt. Anderswo gibt es nur Bäume, die direkt aus dem Wasser wachsen. Myriaden von dünnen, hölzernen Übergängen sind knapp über dem

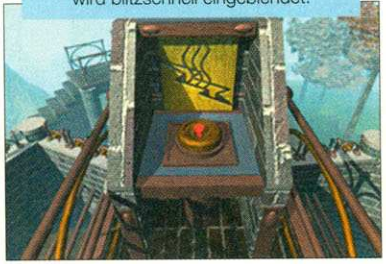
Alle Notizen, Geheimpläne und Bücher wurden ins Deutsche übersetzt, die englische Sprachausgabe untertitelt.



"Myst" ist ein Grafikadventure der leisen Töne und gedämpften Farben. Statt Action und blutigen Fights erwartet Euch skurrile Rätsel vor fantastischer Kulisse.



In "Myst" gibt es keine Echtzeit-Animationen. Bewegt Euch einen Schritt nach vorne und eine neue Ansicht (unten) wird blitzschnell eingeblendet.



***Um die CD als Spielemedium macht sich das Designer-Duo Cyan seit den 80er Jahren verdient. Rand und Robyn Miller sind keine Hardcore-Programmierer, sondern Grafik-Designer und Multimedia-Künstler: CD-ROM-Frühwerke wie "The Manhole" für den Mac waren technisch primitiv, aber ästhetischer als andere Grafik-Adventures. Auch "Myst" verzichtet auf komplexe Steuerung, 3D-Animation und Echtzeit-FX und unterhält Euch auf eine etwas veraltete, aber äußerst entspannende Art. Der eigentliche Programmcode ist auch hier verschwindend klein. Die CD ist vollgestopft mit Computergemälden, Soundeffekten und Sprachausgabe.***

SATURN

3DO

Die Welt von "Myst" ist ein friedliches Eiland im Niemandsland zwischen Realität und Fiktion. Archaische Gebäude, ein altes Segelschiff und eine verlassene Rakete deuten auf den Besuch von Menschen hin – doch das war vor langer Zeit, denn bei Euren schüchternen Erkundungen zeigt sich kein lebendes Wesen.

In einer alten Bibliothek blättert Ihr in vermoderten Schwarten und stoßt auf zwei Bücher mit gespenstischem Inhalt: Die letzten Besucher von "Myst" sind zwischen den Buchdeckeln gefangen und flehen um Hilfe. Sucht die verlorenen Seiten ihrer magischen Gefängnisse, die es von der Insel in vier geheime Welten verweht hat. Die Tore zu den Parallelwelten befinden sich auf der "Myst"-Insel, die Frage ist nur, wie Ihr sie findet und öffnet. Vier Bücher sind der Schlüssel für Eure Reise in die angrenzenden Welten.



In der Welt der Kanäle und Bäume: Mit der Cursor-Hand manipuliert Ihr Gegenstände und gebt die Gehrichtung vor.

Mit dem Cursor gebt Ihr eine Richtung an. Geht Ihr z.B. nach rechts, wird nicht wie in anderen Spielen gescrollt oder gezoomt, sondern eine neue Ansicht eingeblendet. Die ganze Welt besteht aus einzelnen Pixel-Gemälden, die Ihr aus den Augen der Spielfigur betrachtet. Mit dem Cursor könnt Ihr auch Schalter umlegen, in die Tasten eines Klaviers hämmern und mit mysteriösen Maschinen herumspielen. Habt Ihr die mechanischen und musischen Rätsel geknackt und in den vier Parallelwelten alles wieder ins Lot gebracht, kehrt Ihr zu den Buchgefangenen zurück. Wollt Ihr sie von ihrem traurigen Schicksal befreien?

| HERSTELLER | SUNSOFT/SEGA |
|---|---|
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| GRAFIK | 69 % |
| SOUND | 60 % |
| SPIELSPASS | 73 % |

**Traumreise durch fünf Welten: Introvertierte Abenteurer, die auf Gespräche und Kämpfe verzichten, wollen niemals mehr fort.**

| HERSTELLER | PANASONIC |
|---|---|
| SYSTEM | 3DO |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| GRAFIK | 69 % |
| SOUND | 60 % |
| SPIELSPASS | 73 % |

**Identisch mit allen anderen Versionen: Atmosphärisches Fantasy-Bilderbuch für Grübelfreunde & Entdecker.**

!

**AMBIENT •** "Myst" ist ein hintergründiges Spiel, das Euch nicht durch Geschwindigkeit und technischen Luxus, sondern mit einer stilvoll gerenderten 3D-Architektur, naturalistischen Soundeffekten (Plätschern, Knarzen, Rauschen) und sorgfältig plazierten Rätseln bezaubert. Als idyllische Wanderung beginnt Euer Abenteuer, habt Ihr alles gesehen und mit herumstehenden Maschinen experimentiert, startet mit der Suche nach den Büchern der knifflige Teil. Im Gegensatz zu anderen Grafikadventures müßt Ihr alle Hürden alleine nehmen und könnt auf keinen Verbündeten hoffen, der Euch mit Tips auf die Sprünge hilft. Dafür gibt´s auch keine zwischenmenschlichen Probleme oder Kämpfe. Es ist Eurem Geschmack überlassen, ob Ihr der einsamen Dimensionsreise etwas abgewinnen könnt oder, von der leblosen Grafik angeödet, aus der Fantasy-Welt entflieht.



**Andere Versionen**

Neben den Urversionen (Mac & PC) sollen demnächst eine Playstation- und eine Jaguar-CD-Variante erscheinen. Daß die angekündigte Mega-CD-Version noch veröffentlicht wird, ist jedoch unwahrscheinlich.

**Produzent:** S. Ishi • **Design:** S. Kuwana • **Programmierung:** T. Ebisama, Y. Okino, A. Suva • **Grafik:** Y. Yamamoto • **Sound:** T. Kinchi

# Joe & Mac 3

SN

Im dritten Teil der Steinzeitsaga hat sich gegenüber den beiden Vorhüpfern wenig geändert: Die Geschwister Joe und Mac schwingen ihre Keulen zwischen klirrenden Gletschern, brodelnder Vulkanlandschaft und dichtem Dschungel. Ein niederträchtiger Konkurrenzstamm hat sich Eure Stammeskrone unter den Nagel gerissen. Die Suchaktion führt Euch über eine Oberwelt mit sechs prähistorischen Szenarien. Hinterhältige Artgenossen versperren Euch den Levelausgang: Der Tyrannosaurus spuckt Feuerkugeln, ein wildgewordener Triceratops will Euch mit Eisbällen an den Lendenschurz. Keulen-Extras erhöhen Eure Schlagkraft, Apfelkerne und Saurierknochen (die Reste einer energiespendenden Mahlzeit) mißbraucht Ihr als Spuckgeschosse. Eine Weile segelt Ihr mit einem freundlichen Flugsaurier voran, danach lädt Euch ein Triceratops-Baby zum holprigen Ritt durch die Urzeitkulisse. *th*




*Erfreulich: Nicht nur Level-Paßwörter, auch spärlich verteilte Rücksetzpunkte sorgen für zügiges Fortkommen und vermeiden ausufernde Frustgefühle.*



Gierig: Die fleischfressenden Pflanzen haben selbst vor Eurem Heldensprite keinen Respekt.

**FELSENSTARK** • Erfahrene Joypad-Artisten verspeisen Data Easts Hüpfer-Happen zum Frühstück: Bis auf den finalen Neandertaler-Schläger sind alle Endgegner leicht zu durchschauen. Nach graphischen und spielerischen Meilensteinen ("Donkey Kong", "EWJ") reißt "Joe & Mac 3" keinen Homo Sapiens mehr vom Steinschemel - die japanische Originalversion hat mittlerweile schon 2 Jahre auf dem Buckel. Technisch gaben sich die Entwickler zwar keine Blöße, was fehlt, sind zündende Ideen, die Euch längerfristig ans Joypad fesseln.

**Andere Versionen**
Frühere "Joe & Mac"-Episoden sind auch für andere Konsolen (Game Boy, Mega Drive) erhältlich, der dritte Teil wird voraussichtlich nicht umgesetzt.

Entwickler: Genki, J

# Scramble Cobra



Auf der strategischen Karte wählt Ihr eine der in Schwierigkeitsgrade unterteilten Missionen.


Die Landschaften wurden mit Texturen verkleidet, Polygone aber nur selten aufgestellt: Ein Hochhaus unter Beschuß.


Vor und zwischen den Missionen zeigt Euch eine bildschirmfüllende Video-Einspielung das Kampfgebietes.

*Durch das grenzüberschreitende Standard-Medium CD-ROM kommen zunehmend Spiele unbekannter Hersteller nach Deutschland. Das Softwarehaus Pack-in-Video nahm 1987 mit den Filmumsetzungen "Rambo" und "Predator" das NES-Geschäft auf und konzentriert sich seit 1991 auf CD-ROM-Software. Die ersten CD-Spiele entstanden für die PC-Engine, seit "Burning Soldier" kümmert sich Pack-In-Video auch um das 3DO.*

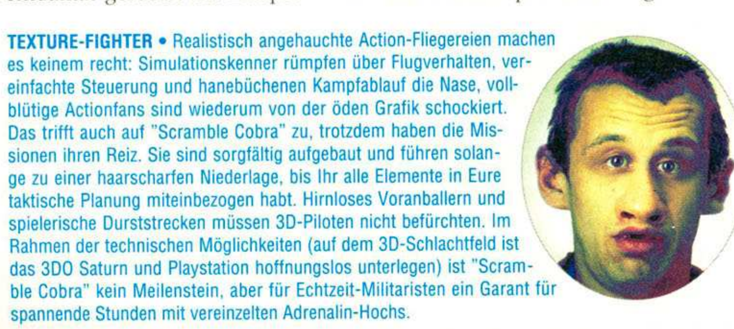
3DO

Die europäische 3DO-Gemeinde holt auf: Noch bevor die US-Fans einen Pixel sahen, veröffentlicht Panasonic das 3D-Actionspiel "Scramble Cobra" in Deutschland. Für Spieler außerhalb Japans ist die Pseudo-Simulation eine Überraschung, die bisher auf keiner westlichen Messe gezeigt wurde.

Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an American Lasers "VR Stalker", dem wir in der Januar-MAN!AC 49% Spielspaß zustanden. In der Japano-Produktion sitzt Ihr jedoch nicht im Cockpit eines Jets, sondern hinter den Armaturen eines wendigen Kampfhubschraubers, der mit Bordkanone, zielsuchenden Raketen und Napalm-Bomben für jede Eventualität gerüstet ist. Entsprechend komplex ist die Steuerung. Zwölf Pad-Belegungen werden Euch vorgeschlagen, der Einsatz eines analogen Flightsticks ist jedoch nicht vorgesehen. Auf der Übersichtskarte sind ein Trainingsgebiet sowie fünf Schlachtfelder markiert: Anfänger üben als Begleitschutz für einen Nachschubkonvoy, der durch umkämpftes Gebiet rumpelt, geübte Spieler stürzen sich in eine Seeschlacht gegen Jets, Hubschrauber und Kampfschiffe. Ist die Karte leergefegt, startet Ihr in ein neues Krisengebiet.

In jeder Mission habt Ihr zwischen fünf und acht Minuten Zeit, um das vorgegebene Ziel zu erreichen. Zeitdruck und Feindaufkommen machen eine Taktik notwendig: Könnt Ihr Euch einen Abstecher zum Tanklaster leisten, oder pokert Ihr mit Eurem Sprit und fliegt ohne Umwege zum feindlichen Hauptquartier? Zerstäubt Ihr mit den Raketen die erste Angriffswelle oder hebt Ihr Euch die zielsuchenden Geschosse bis zum letzten Abschnitt auf? Wenn dichter Rauch Euer Cockpit verhüllt und die Radarschirme flackernd den Dienst quittieren, ist's zu spät für taktische Planung. Bleibt gerade noch Zeit, ein paar Panzer im Napalm-Teppich zu verglühen und mit Euch ins Nirvana zu reißen. *wi*

Ihr fliegt defensive und offensive Einsätze: In der zweiten Mission räumt Ihr einem Convoy den Weg frei.



**TEXTURE-FIGHTER** • Realistisch angehauchte Action-Fliegereien machen es keinem recht: Simulationskenner rümpfen über Flugverhalten, vereinfachte Steuerung und hanebüchenen Kampfablauf die Nase, vollblütige Actionfans sind wiederum von der öden Grafik schockiert. Das trifft auch auf "Scramble Cobra" zu, trotzdem haben die Missionen ihren Reiz. Sie sind sorgfältig aufgebaut und führen solange zu einer haarscharfen Niederlage, bis Ihr alle Elemente in Eure taktische Planung miteinbezogen habt. Hirnloses Voranballern und spielerische Durststrecken müssen 3D-Piloten nicht befürchten. Im Rahmen der technischen Möglichkeiten (auf dem 3D-Schlachtfeld ist das 3DO Saturn und Playstation hoffnungslos unterlegen) ist "Scramble Cobra" kein Meilenstein, aber für Echtzeit-Militaristen ein Garant für spannende Stunden mit vereinzelten Adrenalin-Hochs.


Eure Zielerfassung (grün) kommt auch mit mehreren Gegnern klar. Doch Vorsicht: Die Bordkanone überhitzt bei Dauerfeuer, Raketen und Napalm-Bomben sind wiederum begrenzt.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PACK IN VIDEO |
| SYSTEM | 3DO |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | PANASONIC |
| GRAFIK | 67 % |
| SOUND | NICHT BEWERTET |
| SPIELSPASS | 61 % |

**Moderne Kriegsführung: 3D-Ballerei mit Simulations-Touch und gut ausbalancierten Missionen. Technisch im Mittelmaß.**

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwickler:** Sony, J

# Philosoma



Fats auf 16-Bit-Niveau: Leider wurde die Hintergrundgrafik in den traditionellen 2D-Szenen recht lieblos gestaltet.

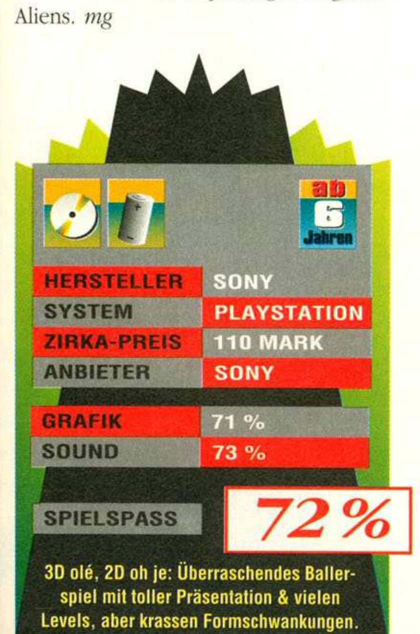
"Philosoma" kombiniert gleich drei Shoot'em-Up-Varianten, bietet im Laufe von fünf mehrfach unterteilten Levels horizontal und vertikal scrollende Abschnitte sowie 3D-Szenen à la "Total Eclipse". Unterwegs wechselt Ihr zwischen vier Waffensystemen und erfreut Euch an aufwendigen Full-Motion-Video-Szenen. Technisch wird hauptsächlich in den 3D-Levels geklotzt, beim traditionellen Scrolling kommen Feinde mal aus der Tiefe (vertikal), fliegt Ihr um einen rotierenden Zylinder (horizontal) oder zoomt das eigene Raumschiff mächtig in den Vordergrund. Ansonsten erleben wir die typischen 2D-Feindformationen und liefern uns in unterirdischen Katakomben heiße 3D-Gefechte mit widerspenstigen Giganto-Aliens. *mg*



Die 3D-Levels spielen sich am besten



**GEMISCHTE GEFÜHLE** • Wer sich mit Continue-Benutzung und Memory-Card-Speicherung nicht zurückhalten kann, der hat "Philosoma" nach spätestens zwei Stunden durch. Hat man daraus die Konsequenzen gezogen und schränkt diese "gesetzliche Schummelei" ein, dann motiviert das variantenreiche Ballerspiel gewaltig. Insbesondere die 3D-Abschnitte sind technisch sowie spielerisch allererste Güte und jedem "Total Eclipse Turbo"-Level haushoch überlegen. Dafür sehen einige horizontal scrollenden Szenen optisch ziemlich peinlich aus, und auch die Feind-Formationen sind erschreckend trist. Wird vertikal gescrollt, erlebt Ihr zumindest Parallax-Scrolling und genießt dank geschickter Alien-Verteilung einen räumlichen Effekt.
Die Kombination aus den verschiedenen Shoot'em-Up-Stilen in Verbindung mit den phantastischen FMV-Schnipseln machen den Charme von "Philosoma" aus – zumal der voluminöse, kernig-rockige Soundtrack die Action passend begleitet.




**Andere Versionen**
Der Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 10/95. Umsetzungen sind zur Zeit keine geplant.





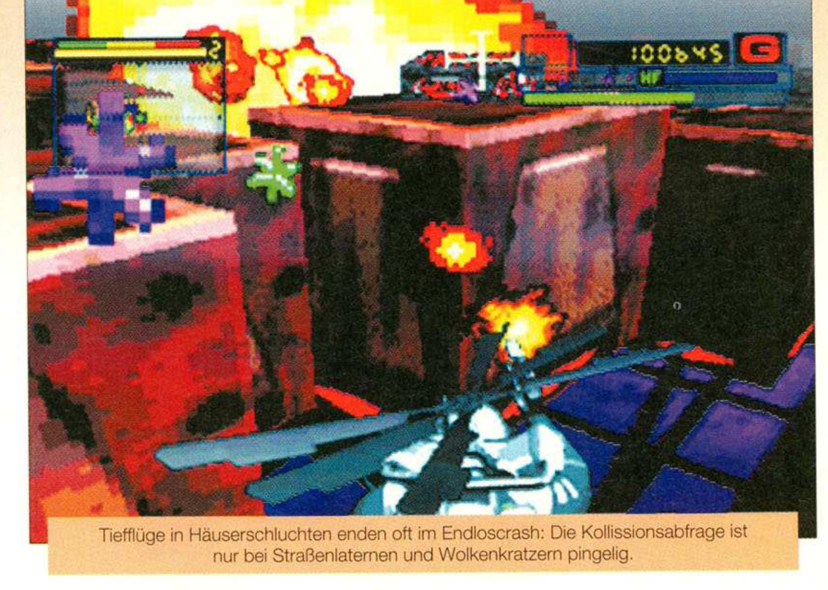
**Produzent:** Trip Hawkins • **Design:** Greg Gorsiski, Oren Tversky u.a. • **Programmierung:** Frank Sandoval • **Grafik:** Paul Xander, Vince Arroyo und Rebecca Chow • **Sound:** Jeff Sutherland • **Musik:** Nick Lockwood



# Blade Force



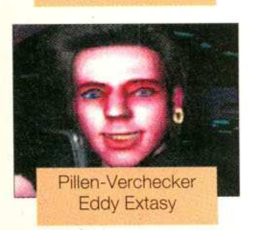
Wieviele Feinde sind denn da? Geballte Gegner verwirren nicht nur Euch, sondern auch den Zielcomputer.



Tiefflüge in Häuserschluchten enden oft im Endloscrash: Die Kollissionsabfrage ist nur bei Straßenlaternen und Wolkenkratzern pingelig.

***Sechs Unterweltbosse haben sich in das "Blade Force"-Labyrinth verkrochen.***

Sektenführerin Bea Atch



Pillen-Verchecker Eddy Extasy



Bankräuberin Medusa



Waffenhändler Terrence Pitt



Bombenleger Pyro Megaly



Monster-Chirurg Two Head

3DO

Dank des Überwachungs-Protokolls von "Knauf Kontrol 4.0" wohnt Ihr nun einer fachmännischen "Blade Force"-Analyse von "Immercenary"-Veteran **Olli** und "Robotica"-Opfer **Robert** bei:

**Robert** (betritt das Testlabor und labert los): Um was geht`s denn da?

**Olli**: Du steuerst einen Helikopter-Cop durch sechs Labyrinthe, suchst Schlüssel für verrammelte Tore, ballerst Panzer und Geschütze über den Haufen und verhaftest sechs gefährliche Gangster.

**Robert** (reißt das Joypad an sich): Hab` ich unendliche Munition?

**Olli**: Nein - Waffen, Munition, Treibstoff und Energie mußt Du aufsammeln.

**Robert**: Wo flieg ich denn hin?

**Olli**: Kuck halt auf die Karte!

**Robert** (klickt in die Auto-Map): Da sind ja nur die halben Räume zu sehen.

**Olli**: Die Karte zeigt nur Gebiete, die Du überflogen hast. Außerdem soll das eine Stadt sein, durch die Du knatterst.

**Robert** (mit weinerlicher Stimme): Ich finde den nächsten Schlüssel nicht...

**Olli**: Dann baller auf die Häuser, die können auch Tore öffnen.

**Robert** (schmiert ab): Wieso bin ich tot, da sind doch keine Gegner?

**Olli**: Hab` ich vergessen zu sagen: Die Gegner schießen auch durch die Wand.

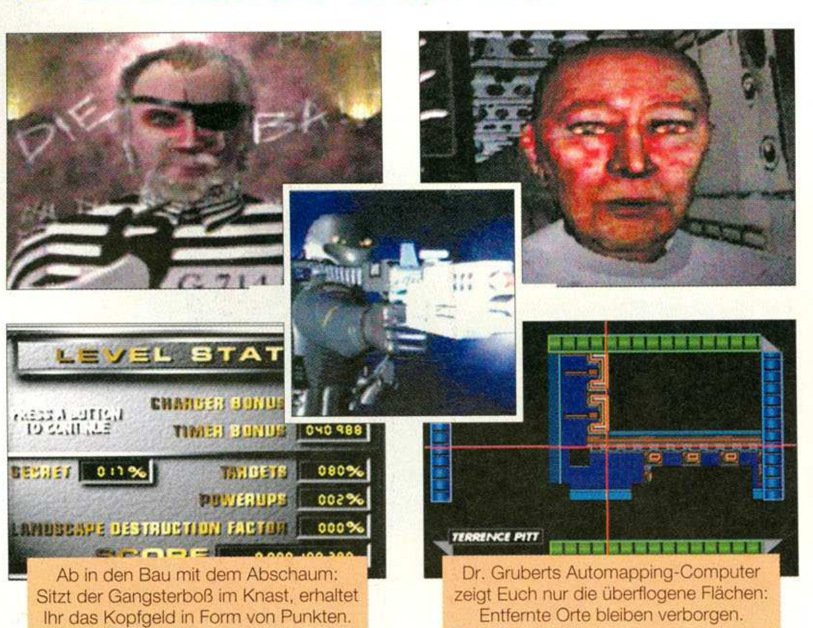
**Robert** (beginnt von Neuem und erreicht den finalen Raum): Wo ist denn der Endgegner, und was ist das für ein Würfel mit Gesicht auf dem Boden?

**Olli** (genervt): Das soll der Gangsterboß sein. Flieg einfach hin, und der Typ wandert in den Bau!

**Robert**: Erledigt – War das alles?

In diesem Moment betritt Martin den Raum: "Hier wird wohl gefaulenzt?" Olli und Robert schleichen an Ihre Macs – Gott sei Dank wird nach jeder Mission automatisch gespeichert. *oe*

**VERDREHTE WELT •** "Blade Force" bietet eine präzise Steuerung (mit dem analogen Flight-Stick geht`s noch besser) und gute Technik: Die flotte 3D-Grafik ruckelt trotz Texturen nicht mal im ärgsten Laser-Hagel. Leider mangelt`s dem Spiel an Logik: Wozu stehen mitten in der Stadt unüberfliegbare Tore, die ich nur mit dem Zerstören eines Hauses öffnen kann? Warum benutze ich an anderer Stelle einen Schlüssel? Mit diesen Unklarheiten ist die Rätsel-Komponente des Geballers vermurkst. Obendrein stört die ungenaue Kollissionsabfrage Eure Ballerfreude: Fliegt Ihr frech über die Stellungen hinweg oder gar durch feindliche Jäger hindurch, bleibt Ihr von Treffern verschont – nur wer auf dem Fleck schwebt, ist verloren. Davon lenkt auch das fetzige Grunge-Geschrubbe im Hintergrund nicht ab. Ein mittelmäßiges 3D-Geballer – mit unlogischen Rätseln gestreckt.




Ab in den Bau mit dem Abschaum: Sitzt der Gangsterboß im Knast, erhaltet Ihr das Kopfgeld in Form von Punkten.

Dr. Gruberts Automapping-Computer zeigt Euch nur die überflogene Flächen: Entfernte Orte bleiben verborgen.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PANASONIC |
| SYSTEM | 3DO |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | PANASONIC |
| GRAFIK | 78 % |
| SOUND | 74 % |
| SPIELSPASS | 53 % |

**Grafisch protziges 3D-Geballer mit unlogischen Rätseln, popliger Kollissionsabfrage und minimalistischem Auto-Mapping.**

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzung geplant.



# GROBI'S GAMESHOP






☎ 0 55 22 / 7 34 77




## Super Nintendo

| Titel | Preis |
|---|---|
| Addams Family Val. dt | 129,– |
| Asterix & Obelix dt. | 129,– |
| Batman Forever dt. | 119,– |
| Bomberman 3 Nov. | 119,– |
| Casper Dez. | 129,– |
| Castlevania Vampire dt | 139,– |
| Chrono Trigger us. | 149,– |
| Demolition Man | 119,– |
| Donkey Kong Count. dt | 125,– |
| Donkey Kong C. 2 dt | 139,– |
| Dragon dt. | 99,– |
| Earthbound us. | 149,– |
| Earthworm Jim dt. | 99,– |
| Earthworm Jim 2 dt. | Vorb. |
| FIFA Soccer 96 Nov. | 109,– |
| Hagane dt. | 119,– |
| Illusion of Time dt. | 119,– |
| Inter. Star Soccer 2 Nov | 129,– |
| Indiana Jones dt. | 79,– |
| Inter. Star Soccer dt. | 119,– |
| Judge Dredd dt. | 129,– |
| Justice League dt. | 129,– |
| Jungle Strike dt. | 109,– |
| Killer Instinct us. | 149,– |
| Kick Off 3 dt. | 79,– |
| Mario World 2 dt. | 119,– |
| Mega Man X2 dt. | 119,– |
| Mega Man 7 dt. | 119,– |
| Mickey Mania dt. | 89,– |
| NBA Jam Tour dt. | 129,– |
| NBA Live 96 Nov. | 109,– |
| NHL 96 Nov. | 109,– |
| Primal Rage dt. | 139,– |
| Pac Man 2 dt. | 119,– |
| Pinocchio dt. | 129,– |
| Return of the Jedi dt. | 79,– |
| Realm dt. | 129,– |
| Secret of Evermore dt. | 119,– |
| Secret of Evermore us | 149,– |
| Shadowrun dt. | 129,– |
| Stargate dt. | 126,– |
| Samurai Shodown dt. | 129,– |
| Syndicate dt. | 99,– |
| Striker dt. | 69,– |
| Shootout Soccer dt. | 119,– |
| Super Turrican 2 dt. | 119,– |
| Super Dropzone dt. | 119,– |
| Super Probetector dt. | 89,– |
| Theme Park dt. | 129,– |
| Unirally dt. | 119,– |
| Vortex dt. | 69,– |
| Wario Woods dt. | 89,– |
| Wild Guns dt. | 129,– |
| Weapon Lord us | 149,– |
| WWF Wrestl. Arcade | 129,– |
| Pad dt. | 29,– |
| Ascii Pad dt. | 39,– |
| A.R.P. 3 dt. | 99,– |
| Fire Adapter | 49,– |
| Powerstation dt. | 189,– |
| 5 Spieler Adapter | 49,– |
| RGB Kabel dt. | 29,– |
| Super Game Boy dt. | 99,– |

## Playstation

| Titel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät dt. | 599,– |
| Air Combat dt. | 99,– |
| Alien Trilogy dt. | 109,– |
| Boxers Road jp | 149,– |
| Casper dt. Dez. | 119,– |
| Descent dt. | 119,– |
| Destruction Derby dt. | 109,– |
| Discworld dt. | 99,– |
| Exector jp | 149,– |
| Extreme Sports dt. | 99,– |
| FIFA Soccer dt. | 99,– |
| Gunners Heaven dt. | 99,– |
| Jumping Flash dt. | 99,– |
| Kileak the Blood dt. | 99,– |
| Lemmings 3D dt. | 99,– |
| Metal Jacket jp | 149,– |
| Novastorm dt. | 99,– |
| NBA Jam T.E. dt. | 99,– |
| NHL 96 dt. | 99,– |
| Philosoma jp. | 169,– |
| Primal Rage dt. | 119,– |
| Panzer General dt. | 99,– |
| Parodius Deluxe dt. | 99,– |
| PGA Tour Golf 96 dt. | 99,– |
| Raiden dt. | 99,– |
| Rayman dt. | 99,– |
| Road Rash dt. | 99,– |
| Rock'n'Roll Racing 2 dt | 119,– |
| Rapid Reload dt. | 99,– |
| Ridge Racer dt. | 109,– |
| Street Fighter Movie dt. | 99,– |
| Shock Wave dt. | 99,– |
| Street Racer dt. | 109,– |
| Tohshinden dt. | 99,– |
| Tekken dt. | 119,– |
| Theme Park dt. | 99,– |
| Twisted Metal dt. | 99,– |
| Twin Bee Collection jp | 159,– |
| Viewpoint dt. | 99,– |
| Wing Comma. 3 Dez | 109,– |
| Wipe Out dt. | 109,– |
| WWF Arcade dt. | 119,– |
| Zero Divide jp | 149,– |
| Zeitgeist jp | 149,– |
| Memory Card dt. | 49,– |
| Pad dt. | 59,– |
| Mouse dt. | 59,– |
| Ascii Pad dt. | 69,– |
| Antennenkabel dt. | 49,– |
| Link Kabel dt. | 49,– |
| RGB Kabel dt. | 59,– |
| Neocon dt. Dez. | 99,– |
| Neocon jp. | 149,– |
| Ascii Stick dt. | 109,– |

## Sega Saturn

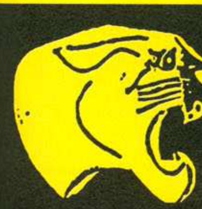
| Titel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät dt. inkl. 3 Spiele | 999,– |
| Axe - The Duel jp. | 129,– |
| Alien Trilogy dt. | 109,– |
| Bug dt. | 109,– |
| Clockwork Knight dt. | 99,– |
| Daytona USA dt. | 129,– |
| FIFA Soccer 96 dt. | 99,– |
| Hydlide dt. | 109,– |
| Myst dt. | 99,– |
| NBA Jam T.E. dt. | 109,– |
| NHL 96 dt. | 99,– |
| Panzer Dragoon dt. | 109,– |
| Pebble Beach Golf dt. | 99,– |
| Primal Rage dt. | 99,– |
| Parodius Deluxe dt. | 99,– |
| Rayman dt. | 109,– |
| Shinobi dt. | 109,– |
| Sega Rally dt. Dez. | 109,– |
| Theme Park dt. | 99,– |
| Victory Goal dt. | 99,– |
| Virtua Fighter dt. | 129,– |
| Virtua Fighter Remix dt | 79,– |
| Virtua Racing us. | 139,– |
| Virtua Racing dt. | 109,– |
| Wing Arms jp. | 129,– |
| Pad dt. | 59,– |
| Stick dt. | 99,– |
| Adapter Uni. | 89,– |
| Lenkrad dt. | 119,– |

## Neo • Geo CD

| Titel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät inkl. Spiel | 649,– |
| Aero Fighters 2 | 109,– |
| Aero Fighters 3 | 129,– |
| Art of Fighting 2 | 107,– |
| 3 Count Bout | 129,– |
| Fatal Fury 3 | 139,– |
| King of Fighters '94 | 129,– |
| King of Fighters '95 | 129,– |
| Last Resort | 99,– |
| Mutation Nation | 129,– |
| NAM 1975 | 99,– |
| Puzzle Bobble | 119,– |
| Pulstar | 129,– |
| Robo Army | 129,– |
| Samurai Shodown | 107,– |
| Samurai Shodown 2 | 139,– |
| Super Sidekicks 3 | 129,– |
| Sengoku 2 | 129,– |
| Savage Reign | 139,– |
| Top Hunter | 109,– |
| Viewpoint | 129,– |

***Jaguar dt. 399,–***
***mit 3 Spielen***



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825




Wir haften nicht für Inkompatibilität.



**Entwickler:** Disney Interactive, USA

# Donald Duck in Maui Mallard


Am Bungee-Seil baumelnd, hangelt Donald das Bambusgerüsten entlang. Jeder Treffer läßt ihn in die Höhe schnellen.


Den Vulkanlevel besteht Ihr nur im Ninja-Kostüm: Verhakt das Schwert im Felsen und schwingt zum nächsten Vorsprung.

Roboter in der Antike: Ihr erobert einen steinernen Enten-Mech und zertrümmert hinderliches Mauerwerk.

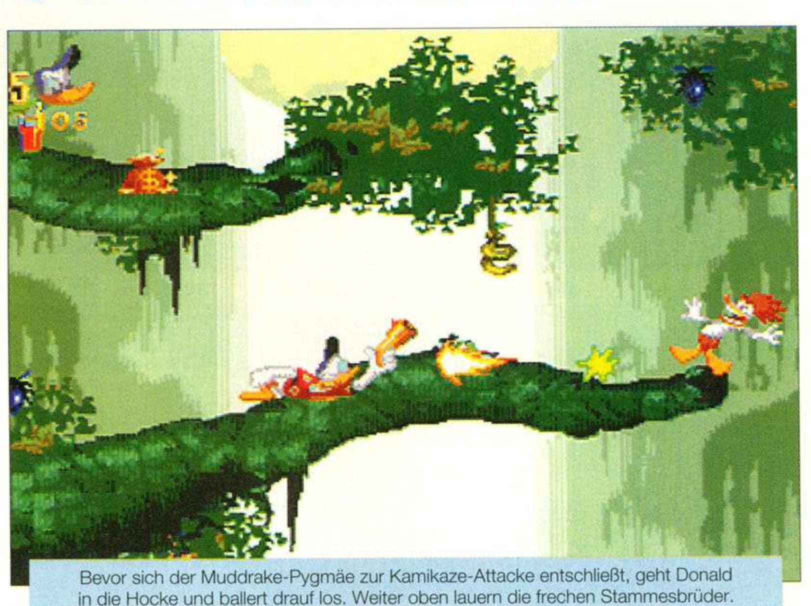
***Laßt Ihr ihm eine freie Minute, peilt Donald über seine Knarre, wirft einen Blick auf die vergilbte Touristenkarte oder zerrt versehentlich ein Suppenhuhn aus dem Bermudahemd.***

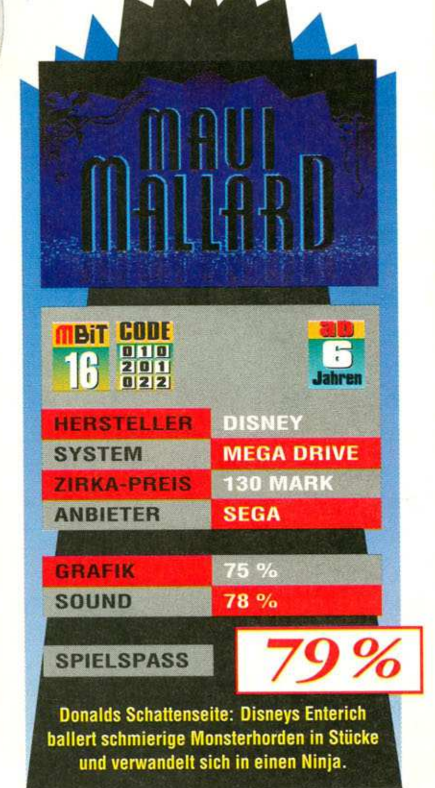
Panzerknacker-Randale und Lohnverhandlungen mit Onkel Dagobert sind Donald zu langweilig geworden. Kurzentschlossen kehrt der Erpel seinem Entenhausen den Rücken und besucht das Horrorreich Maui Mallard.
"Quackshot"-Spieler ballerten noch mit Klostopfern um sich, "Donald Duck in Maui Mallard" zeigt den Comic-Star mit dicker Wumme: Euer Zornickel zieht eine monströse Strahlen-Kanone und zerbläst das Grusel-Getier in grüne Dunstschwaden. Monster-Spinnen und und Fetischmasken lösen sich nach dem ersten Treffer auf, vermoderte Enten-Buttler und Duck-Pygmäen wehren sich gegen die Laser-Salven. Die greisen Diener servieren aggressive Schleim-Menüs, Kamikaze-Pygmäen traktieren Euch gar mit der Kreissäge. Weicht Ihr nicht aus, stürzen sich die Zwerg-Krieger todesverachtend in Euren Schußhagel und reduzieren mit Massen-Offensiven die Energieleiste. Endgegner wie ein Spinnendämon oder flammendes Rippengestell forden Eure Kombinationsgabe: Ihr beobachtet komplexe Offensiven und tüftelt eine sichere Gegenstrategie aus.
Als Urlaubstracht läßt sich Donald ein schickes Bermuda-Hemd stehen, ab dem zweiten Level schlüpft Ihr in ein Ninja-Kostüm: Nach den Abenteuern in einer Spukvilla sammelt Ihr Ying/Yang-Scheiben auf und absolviert ein knallhartes Kampfsport-Training. Ninja-Duck vertrimmt die Gegner mit seiner Schwerthülle oder entfremdet seinen Säbel als Kletterhilfe: Ihr verkeilt das Katana in engen Felskaminen und hangelt Euch nach oben.
Nach dem Ausflug in eine Tempel-Ruine verschlägt's Donald in das Muddrake-Dorf: Die Pygmäen belegen Euch mit einem Schrumpfzauber und verbannen Donald in ihren Privatvulkan.
Nach erfolgreicher Monsterjagd ruht sich Donald in einem Klappstuhl aus, schlürft einen schmierigen Maui-Mallard-Cocktail und verrät das Paßwort. *rb*





**RADIKAL** • Nach wunderbaren Titeln wie "Quackshot" oder "World of Illusion" schien das Jump'n'Run-Potential der Disney-Ente ausgereizt. Weit gefehlt! Donald legt sein Niedlich-Image ab und besinnt sich der niederen Enteninstinkte. "Mauimallard" zeigt den Enterich von seiner fiesen & besten Seite: Noch nie wurde Donald so witzig und einfallsreich präsentiert, das innovative Brutalo-Image regt selbst Disney-Muffel zum Spielen an. Auf den ersten Blick sieht "Mauimallard" wie ein konventionelles Baller-Spektakel aus, spätestens nach den "Ninja Training Grounds" fordern Euch fantasievoller Level-Aufbau, Ninja-Manöver und Bungee-Mutproben. Auch akustisch hat Disney sich ins Zeug gelegt: Die klangvollen Urwaldrhythmen laden zum Miträllern ein und garantieren gute Laune. Der einzige Kritikpunkt am Hüpf-Vergnügen ist die schludrige Joypad-Abfrage.


Bevor sich der Muddrake-Pygmäe zur Kamikaze-Attacke entschließt, geht Donald in die Hocke und ballert drauf los. Weiter oben lauern die frechen Stammesbrüder.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | DISNEY |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 75 % |
| SOUND | 78 % |
| SPIELSPASS | 79 % |

**Donalds Schattenseite: Disneys Enterich ballert schmierige Monsterhorden in Stücke und verwandelt sich in einen Ninja.**

**Andere Versionen**
Bis Weihnachten erscheint eine Super-Nintendo-Version.















JAGUAR

TURBODUO

SEGA SATURN

PlayStation

**☎ 06131/23 04 92**

**SUPER NES DT:**

| | |
|---|---|
| YOSHI'S ISLAND | 149,– |
| KILLER INSTINCT | 159,– |
| CHRONO TRIGGER | 159,– |
| DOMANCE 4 | 149,– |
| MEGA MAN 7 | 139,– |

**SUPER NES PAL:**

| | |
|---|---|
| YOSHI'S ISLAND DT | 129,– |
| PRIMAL RAGE | 139,– |
| DEMOLITION MAN | 139,– |
| MEGA MAN X2 | 139,– |

**MEGA DRIVE:**

| | |
|---|---|
| LIGHT CRUSADER DT | 129,– |
| SONIC COMPILATION | 129,– |
| DEEP SPACE NINE US | 139,– |
| EXO SQUAD US | 129,– |
| NHL 96 | 119,– |

**SEGA CD:**

| | |
|---|---|
| LUNAR 2 CD | 129,– |

**SEGA SATURN:**

| | |
|---|---|
| LAYER SECTION JP | 129,– |
| WORLD ADV. M. COM. JP | 189,– |
| THE DUEL JP | 139,– |
| WING ARMS JP | 139,– |
| TWIN BEE JP | 139,– |
| RAYMAN US | 139,– |
| SOLAR ECLIPSE US | I.V. |

**3DO**

| | |
|---|---|
| FLYING NIGHTMARES | 129,– |
| SPACE HULK | 129,– |
| KILLING TIME | I.V. |
| POET | I.V. |

**JAGUAR**

| | |
|---|---|
| RAYMAN | 139,– |
| VORTEX | 139,– |

**PLAYSTATION:**

| | |
|---|---|
| METAL JACKET JP | 169,– |
| EXECTOR JP | 169,– |
| RAYMAN US | 129,– |
| EXTREME GAMES | 119,– |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 129,– |

**HARTE WARE:**

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION DT | 599,– |
| PLAYSTATION US | 699,– |
| 3DO PAL | 699,– |
| 3DO NTSC | 699,– |
| NEO GEO PAL/NTSC | 599,– |

VIELE WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE !!!



**--- BEST GAMES IN TOWN ---**

**A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ**

**TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93**

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

**ZAPP**
**G•A•M•E•S**

## MEGA★STAR

**VERSAND und LADEN**

**JAGUAR**
Rayman 129,–
Pitfall 129,–
Burn Out 109,–
Primal Rage CD call
Jaguar CD-ROM
alle News und Klassiker

**SEGA SATURN**
NHL all Star Hockey 139,–
Hang On 129,–
Sim City 2000 109,–
Sega Saturn Konsole 649,–

**SONY PLAYSTATION**
Destruction Derby 99,–
Discworld 89,–
Air Combat 89,–

**ALLE TOP NEWS FÜR**
Super Nintendo
Mega Drive
Game Boy
Sega CD
Sega 32X

**Demo Video 2 (VHS)**
für Sega Saturn. Die Top News:
Sega Rally, Virtua Cop 2, Indy 500
und viele mehr für 29,–

**Magazine**
Game Fan, Edge, EGM,
US-Konsolenhefte

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei ★
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

**☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14**

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sa. 10.00-14.00

**Gesamtprogramm anfordern:**
**Schaffhauserstr. 55**
**79713**
**Bad Säckingen**

## LINE EDITION

| SONY PLAYSTATION: | | SEGA SATURN: | | SUPER NINTENDO: | |
|---|---|---|---|---|---|
| Air Combat DT | 99,90 | Virtua F. Remix DT | 79,90 | Yoshi's Island DT | 119,90 |
| Discworld DT | 99,90 | Sim City 2000 US | 109,90 | Donkey Kong C. 2 | 129,90 |
| Krazy Ivan DT | 99,90 | Cyberia DT | 119,90 | Secret of Evermore | 129,90 |
| Rayman DT | 99,90 | Rayman US | 119,90 | Breath of Fire 2 US | 139,90 |
| Toshinden DT | 99,90 | F1 Live Informa. JP | 129,90 | Lady Stalker JP | 139,90 |
| Warhawk DT | 99,90 | Gunbird JP | 129,90 | Ogre Battle US | 139,90 |
| Destruction Derby DT | 109,90 | Hang On 1995 JP | 129,90 | Chrono Trigger US | 149,90 |
| Wipe Out DT | 109,90 | Layer Section JP | 129,90 | Final Fight 3 | 149,90 |
| Alone in the Dark 2 | 149,90 | Sega Rally JP (Dez.) | 129,90 | Front Mission 1 | 149,90 |
| Biohazard JP | 149,90 | Virtua Cop +Gun JP | 129,90 | Cool Spot 2 | Call |
| Horned Owl +Gun JP | 149,90 | Wing Arms JP | 129,90 | Targa | Call |
| Side Winder JP | 149,90 | X-Men JP | 129,90 | **3DO:** | |
| Toshinden 2 JP | 149,90 | Military Commander | 159,90 | Killing Time | 119,90 |
| Viewpoint JP | 149,90 | Riglord Saga US&DT | Call | Po'ed | 119,90 |
| Ridge Racer 2 JP (Dez.) | Call | Landstalker 2 JP | Call | Space Hulk | 119,90 |
| Tekken 2 JP | Call | Toshinden | Call | Cyberia | Call |

**COOLE HARDWARE:**

| | |
|---|---|
| Playstation Deutsch | 589,00 |
| Playstation Japan | 799,90 |
| Sega Saturn | ab 599,90 |
| Univ.-Adapter Saturn | 79,90 |
| Adapter PSX (hoffentlich) | 79,90 |

Magazine ab **DM 3,90** !

Hintbücher, Movelisten, Komplettlösungen schon ab **14,90**! Chrono Trigger, FF3, Tekken, Killer Instinct, Military Commander uvm.!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

**>>Händleranfragen erwünscht<<**

***LINE EDITION Medienvertrieb***
***Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt***
***☎ 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008***

**Entwickler:** Sega, Japan

# Wing Arms




Aufs Höhenruder gerückt: Fällt Euch ein Feind in den Rücken, senkt Ihr die Geschwindigkeit. Der gegnerische Pilot drückt weiter auf die Tube und fliegt Euch direkt vor die Kanone.

Geleit-Mission: Ihr beschützt Euren Flugzeugträger vor Zerstörern und Feindgeschwadern.

Verfolgungsjagd: In der dritten Mission irrt Ihr durch ein Felsmassiv. Eine Übersichtskarte zeigt die Gegner.

***Bevor Ihr eines von sieben unterschiedlichen Flugzeugen wählt, studiert Ihr unter "View Data" die Eigenschaften. Die Polygonmodelle lassen sich beliebig drehen und vergrößern, eine Tabelle zeigt sämtliche Daten: Die Messerschmitt ist mit niedrigem Gewicht und hoher Geschwindigkeit das wendigste Flugzeug, die schwerfälligen Amerikaner protzen mit massiver Verkleidung.***

SATURN

"Air Combat" für die Playstation schickt Euch im Düsenjäger zu aktuellen Krisenherden, für "Wing Arms" wählte Sega den zweiten Weltkrieg als Szenario. Im Vorspann bombardiert ein Schwadron rustikaler Flugvehikel Zerstörerflotten und Ölfelder, vor dem Start wählt Ihr zwischen Propellerflugzeugen und Düsen-Pionieren. Eigene Partei und Feindseite sind unbekannt, der Auswahl-Bildschirm offeriert ein internationales Angebot: Exotik-Fans wählen eine japanische Maschine mit Heck-Propeller, die Amerikaner locken mit Zwillings-MG, für einen Geschwindigkeitsrausch empfehlen wir die deutsche Me 262. Wer sich für ein Modell entschieden hat, bewundert eine gerenderte Start-Sequenz und ballert in der ersten Mission Feindmaschinen vom Himmel. Ihr haltet mit dem Maschinengewehr auf gegnerische Formationen, getroffene Flugzeuge ziehen eine transparente Polygonfahne hinter sich her. Verwegene Piloten nähern sich auf Heck-Distanz und versetzen dem schwelenden Flieger den Gnadenschuß: Die Maschine schmiert ab und stürzt ins Meer. Veteranen fliegen nach Gefühl, Flugschüler orientieren sich an ihren Instrumenten. Ein Scanner zeigt Verfolger, Geschwindigkeitsmesser und künstlicher Horizont warnen vor Kollisionen: Sinkt Eure Schildanzeige in den kritischen Bereich, mahnt ein hektischer Militärmarsch zur Vorsicht. Ein schrilles Alarmsignal macht Euch auf hartnäckige Verfolger aufmerksam: "Wing Arms" wechselt automatisch in die Außenperspektive, Ihr weicht mit Links- oder Rechtstaste zur Seite aus.

Ein Bildschirm unten rechts verrät die prozentuale Abschußquote. Bei 100 Prozent winken eine Beförderung und der Kurs zur nächsten Mission: Ihr nehmt befestigte Geschützstellungen auseinander, versenkt monströse Schlachtschiffe und fliegt Geleitschutz. Nach dem dritten Level zeigt eine Zwischen-Sequenz den feindlichen Stützpunkt. *rb*



Fliegerkult: Der gerenderte Edel-Vorspann zeigt Eure sieben Flugzeuge bei den Startvorbereitungen.

Bei heiklen Ausweichmanövern wechselt Ihr zur Außenperspektive: Als Japaner zerballert Ihr einen Geschützturm.




ab 16 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 73 % |
| SOUND | 77 % |
| SPIELSPASS | 70 % |

Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten: Technisch und spielerisch eindrucksvolle Luftkämpfe in 3D.

**FLOTTER FLIEGER** • Sega präsentiert antike Kisten im Simulations-Look, spielerisch orientiert sich "Wing Arms" aber an zünftigen 3D-Shootern: Eure Maschine gerät nicht ins Schlingern, selbst waghalsige Loopings nimmt Euch das Vehikel nicht krumm. Instrumente wie Scanner oder Schutzschild waren im Zweiten Weltkrieg noch unbekannt, Action-Spieler danken die Ungenauigkeit. Simulationsmuffel genießen die großzügige Kollisionabfrage und kinderleichte Steuerung. Leider stören Grafikfehler den spielerischen Höhenflug: Ihr verhakt Euch hoffnungslos in einem Polygon-Konstrukt und bangt um Euer Schutzschild. Diplom-Piloten mit Hang zur Simulation beklagen mangelnde Spieltiefe, Gelegenheitsflieger freuen sich über furiose Luftschlachten mit flotter 3D-Optik und bombastischer Musik: "Wing Arms" protzt mit dem besten Saturn-Soundtrack.



**Andere Versionen**
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.




Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

## GEBRAUCHTE SPIELE

| Super Nintendo 16 Bit | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| S NES KONSOL + 1 PAD | 75,00 | 129,00 |
| SUPER TURRICAN 2 | 40,00 | 70,00 |
| ACTRAISER 2 | 20,00 | 45,00 |
| FINAL FANTASY 3 | 50,00 | 80,00 |
| BATMAN & ROBIN | 30,00 | 60,00 |
| BRAINLORD | 40,00 | 70,00 |
| DONKEY KONG | 30,00 | 60,00 |
| EARTHWORM JIM | 30,00 | 60,00 |
| FATAL FURY SPECIAL | 40,00 | 70,00 |
| HAGANE | 40,00 | 70,00 |
| BC KID | 30,00 | 60,00 |
| LOST VIKINGS | 10,00 | 30,00 |
| S. MARIOKART | 20,00 | 45,00 |
| NBA T.E. | 20,00 | 45,00 |
| S. R TYPE 3 | 20,00 | 45,00 |
| ROCK`N R.RACING | 20,00 | 45,00 |
| SAMURAI SHOWDOWN | 40,00 | 70,00 |
| SPACE ACE | 30,00 | 60,00 |
| STARWING | 10,00 | 30,00 |
| SUPER ST.FIGHTER 2 | 40,00 | 70,00 |
| WWF RAW | 10,00 | 30,00 |
| SUPER CONFLICT | 20,00 | 45,00 |
| SECRET OF MANA | 40,00 | 70,00 |
| SUPER METROID DT. | 20,00 | 45,00 |
| TOM & JERRY | 20,00 | 45,00 |
| PRO ACTION REPLAY 2 | 20,00 | 50,00 |
| DIE SCHLUMPFE | 30,00 | 60,00 |
| WINGS 2 | 10,00 | 30,00 |
| ILLUSION IN TIME | 40,00 | 70,00 |
| THEME PARK | 50,00 | 80,00 |
| STARGATE | 30,00 | 60,00 |
| JUDGE DRED | 30,00 | 60,00 |

| Sega Mega Drive 16 Bit | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| MEGA DRIVE II+PAD | 70,00 | 125,00 |
| MEGA DRIVE I+PAD | 50,00 | 95,00 |
| ALIEN 3 | 10,00 | 30,00 |
| ART OF FIGHTING | 20,00 | 45,00 |
| BUBSY 2 | 20,00 | 45,00 |
| COOL SPOT | 20,00 | 45,00 |
| DIE SCHLUMPFE | 20,00 | 45,00 |
| DUNE 2 | 30,00 | 60,00 |
| EARTHWORM JIM | 30,00 | 60,00 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 20,00 | 45,00 |
| FIFA SOCCER 95 | 20,00 | 45,00 |
| IMG TENNIS | 20,00 | 45,00 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 20,00 | 45,00 |
| MICRO MACHINES 2 | 30,00 | 60,00 |
| NBA JAM T.E. | 30,00 | 60,00 |
| SYNDICATE | 20,00 | 45,00 |
| STORY OF THOR | 45,00 | 75,00 |
| VIRTUA RACING | 45,00 | 75,00 |
| WWF RAW | 20,00 | 45,00 |
| SIDE POCKET | 30,00 | 60,00 |
| DSCHUNGELBUCH | 20,00 | 45,00 |
| PGA EURO GOLF | 20,00 | 45,00 |
| LANDSTALKER | 30,00 | 60,00 |
| SKELETON CREW | 30,00 | 60,00 |

| Sega Mega CD2 16 Bit | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| MEGA CD 2 + SPIEL | 125,00 | 199,00 |
| DUNGEON EXPLORER | 30,00 | 60,00 |
| DUNGEON MASTER | 30,00 | 60,00 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 45,00 | 75,00 |
| EARTHWORM JIM | 30,00 | 60,00 |
| FLYING NIGHTMARE | 20,00 | 45,00 |
| POPFUL MAIL | 20,00 | 45,00 |
| SHINING FORCE CD | 30,00 | 60,00 |

| Neo Geo CD 32 Bit | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NEO GEO CD (OHNE SPIEL) | 250,00 | 399,00 |
| AERO FIGHTERS 2 | 30,00 | 60,00 |
| ROBO ARMY | 40,00 | 70,00 |
| LAST RESORT | 20,00 | 50,00 |
| NAM 75 | 20,00 | 50,00 |
| S. SHOWDOWN 2 | 40,00 | 70,00 |
| SAVAGE REIGN | 40,00 | 70,00 |
| SIDEKICKS 2 | 20,00 | 50,00 |
| GHOST PILOTS | 30,00 | 60,00 |
| GALAXY FIGHT | 40,00 | 70,00 |
| SENGOKU 2 | 20,00 | 50,00 |
| ART OF FIGHTING 2 | 20,00 | 50,00 |
| FATAL FURY SPECIAL | 20,00 | 50,00 |
| TOP HUNTER | 20,00 | 50,00 |
| WORLD HEROES PERFECT | 40,00 | 70,00 |
| WINDJAMMERS | 30,00 | 60,00 |

| 3 DO 32 Bit | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| PANAS. RGB + SPIEL | 300,00 | 549,00 |
| PANAS. FZ10 + 2 SPIELE | 275,00 | 499,00 |
| GOLDSTAR PAL + SPIEL | 275,00 | 499,00 |
| 3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL | 250,00 | 475,00 |
| WING COMMANDER 3 | 30,00 | 65,00 |
| SYNDICATE | 30,00 | 65,00 |
| STARBLADE | 20,00 | 55,00 |
| SPACE ACE | 45,00 | 80,00 |
| RISE OF THE ROBOTS | 10,00 | 40,00 |
| PANZER GENERAL | 45,00 | 80,00 |
| NEED FOR SPEED | 30,00 | 65,00 |
| ROAD RASH | 20,00 | 55,00 |
| FIFA SOCCER | 20,00 | 55,00 |
| GEX | 30,00 | 65,00 |
| SLAM´N JAM | 30,00 | 65,00 |
| REBEL ASSAULT | 30,00 | 65,00 |

| Sonstiges | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| SNK NEO GEO KONSOLE | 125,00 | 229,00 |
| SNK NEO GEO SPIELE AB:- | 25,00 | 60,00 |
| JAGUAR SPIELE AB:- | 20.00 | 45.00 |
| NTSC/PAL UMWANDLER NEU | ---,-- | 139,00 |
| 220v/110v STROMUMWANDL. | ---,-- | 49.00 |
| GAMEBOY OHNE SPIEL | 25,00 | 45,00 |
| GAME GEAR + SPIEL | 45.00 | 89.00 |
| GAME GEAR + 4 SPIELE | 75,00 | 129,00 |
| GAMEBOY SPIELE AB:- | 5.00 | 15,00 |
| GAME GEAR SPIELE AB:- | 10,00 | 20,00 |
| SUPER GAMEBOY | 20,00 | 45,00 |
| MEGA 32X AUFSATZ | 100.00 | 179.00 |
| SUPER SCOPE + 6 SPIELE | 20,00 | 49,00 |
| CDX ADAPTOR | 30,00 | 60,00 |
| ATARI JAGUAR MIT CYBERM. | 125,00 | 199.00 |
| CHINCH SVHS/SCART KABEL | ---,-- | 30,00 |
| RGB KABELN (ALLE GERÄTE) | ---,-- | 30,00 |

**WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER**

## NEUE SPIELE

| Sony Playstation DT 32 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| PSX GRUNDGERAT | 599,90 |
| WIPE OUT | 99,90 |
| TOHSHINDEN | 99,90 |
| RIDGE RACER | 99,90 |
| JUMPING FLASH | 99,90 |
| RAPID RELOAD | 99,90 |
| NOVASTORM | 99,90 |
| LEMMINGS 3D | 99,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 109.90 |
| DISC WORLD | 99,90 |
| ACE COMBAT | 99,90 |
| WARHAWK | 99,90 |
| KRAZY IVAN | 99,90 |
| TEKKEN | 119.90 |
| STARBLADE | 99,90 |
| **IMPORT ANGEBOTE IMPORT** | |
| GRUNDGERAT JAP MIT SPIEL | 899,90 |
| RAYMAN (US) | 129,90 |
| TOTAL ECLIPSE (US) | 129.90 |
| ZERO DIVIDE (JP) | 169.90 |
| EV EVOLUTION (JAP) | 49,90 |
| FALCATA (JAP) | 49.90 |
| POP N TWINBEE (JAP) | 49.90 |
| TAMA (JAP) | 49.90 |
| CRIME CRACKERS (JAP) | 49.90 |
| TWIN GODDESS (JAP) | 49.90 |
| GUNDAM (JAP) | 49.90 |
| MAHONG STATION (JAP) | 49.90 |
| GEOM CUBE (JAP) | 49.90 |
| COSMIC SPACEHEAD (JAP) | 49.90 |

WEITERER NEUHEITEN AUF LAGER

| Sega Saturn 32 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| SEGA SATURN + SPIEL | 799.00 |
| CYBER SPEED | 89.90 |
| ROBOTICA | 89.90 |
| MYST | 99.90 |
| SHINOBI X | 99.90 |
| BUG | 99.90 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 109.90 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 99.90 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 79.90 |
| VIRTUA FIGHTER | 99,90 |
| DAYTONA RACING | 99.90 |
| **IMPORT IMPORT IMPORT** | |
| SATURN (JP) MIT DAYTONA | 899.90 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 119.90 |
| LAYER SECTION | 129.90 |
| NHL HOCKEY | 119.90 |
| SHIN SHINOBI DEN | 129.90 |
| PRETTY FIGHTER | 129.90 |
| OUTLAWS OF LOST DYNASTY | 129.90 |
| RAMPO | 99.90 |
| HEBEREKES POPOON | 89.90 |
| VIRTUAL VOLLEYBALL | 149.90 |
| SIDE POCKET | 119.90 |
| PARODIOUS | 109.00 |
| SHINING WISDON | 149.90 |
| VICTORY GOAL | 109.90 |

WEITERER NEUHEITEN AUF LAGER

WEITERER NEUHEITEN AUF LAGER

| Sega Mega CD2 16 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| SURGICAL STRIKE | 119,00 |
| THEME PARK | 109.90 |
| SPACE ADVENTURE | 119.90 |
| DUNGEON EXPLORER | 119.90 |
| ECCO 2 | 109.90 |
| ETERNAL CHAMPIONS (US) | 109.90 |

| Sega Mega Drive & 32 X | VERKAUF |
|---|---|
| LIGHT CRUSADER | 119,00 |
| VECTORMAN | 119.90 |
| COMIC ZONE | 119.90 |
| WEAPON LORD | 109.00 |
| BATMAN FOREVER | 99.90 |
| PITFALL | 49.90 |
| MEGAMAN X | 119.90 |
| MOTHERBASE 32X | 119.90 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX 32X | 119.90 |
| DEMOLITION MAN | 99.90 |
| FEVER PITCH SOCCER | 109.90 |
| SKELETON CREW | 99.90 |
| BLOODSHOT | 69.90 |
| NBA JAM 32X | 99.90 |
| SPACE HARRIER | 59.90 |
| JUSTICE LEAGUE | 119.90 |
| WAYNE GRETZKY | 119.90 |
| NHL 96 | 99.90 |

| 3 DO 32 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| SPACE HULK | 119,00 |
| FLYING NIGHTMARES | 99.90 |
| KILLING TIME | 109.90 |
| MAZER | 119.90 |
| TRIP D | 109.90 |
| DEADALUS | 149.90 |
| BLADE FORCE | 119.90 |
| WING COMMANDER 3 | 109.90 |

| IBM PC CD Rom Computer | VERKAUF |
|---|---|
| COMMAND & CONQUER | 99,00 |
| BURGER MOUSE/POMMES PAD | 59.90 |
| HAND OF FETE | 24.90 |
| STAR TREK 25 ANNIVERSARY | 24.90 |
| SCROLL | 69.90 |
| HI-OCTANE | 99.90 |
| ONE MUST FALL | 79.90 |
| FLIGHT OF AMAZON QUEEN | 89.90 |
| THE VORTEX | 89.90 |
| DUNGEON MASTER 2 | 109.90 |
| 1944 ACROSS THE RHEIN | 119,00 |
| PERFECT GENERAL 2 | 99.90 |
| FLASHBACK | 79.90 |
| MICRO MACHINES 2 | 89.90 |
| CHAOS CONTROL | 99.90 |
| MASTER OF MAGIC | 99.90 |
| VIRTUA CHESS | 89.90 |
| MAD NEWS | 99.90 |
| STAR TREK A FINAL UNITY | 129.90 |
| STARLORD | 99.90 |
| ACES OF THE DEEP | 99.90 |
| AV NETWORKS | 79.90 |
| SILVERLORD | 99.90 |
| APACHE LONGBOW | 79.90 |

**WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER**

## NEUE SPIELE

| Super Nintendo 16 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| MARIOWORLD 2 | 119,00 |
| DONKEY KONG 2 | 139.90 |
| SECRET OF EVERMORE | 119.90 |
| TETRIS 2 | 119.90 |
| TIM IN TIBET | 139.90 |
| CHRONO TRIGGER | 149.90 |
| WIZARDRY V | 99.90 |
| OBITUS | 99.90 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOMS IV | 139.90 |
| INT'L SUPERSTAR SOCCER 2 | 129.90 |
| BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN) | 129.90 |
| THEME PARK | 129.90 |
| BOMBERMAN 3 | 129.90 |
| CASPER | 129.90 |
| PRIMAL RAGE | 119.90 |
| PUTTY SQUAD | 129,00 |
| FOREMAN FOR REAL | 119.90 |
| BATMAN FOR EVER | 119.90 |
| DUNGEON MASTER | 139.90 |
| PACMAN 2 | 119.90 |
| LUFIA | 99.90 |
| POCKY N ROCKY 2 | 129.90 |
| CASTLEVANIA 2 | 129.90 |
| KAWASAKI SUPER BIKES | 119.90 |
| TOP GEAR 3000 | 129.90 |
| PINOCCIO | 129.90 |
| DONALD IN MAUI MULLARD | 129.90 |
| BREATH OF FIRE 2 | 139.90 |
| LUFIA 2 | 139.90 |
| MARKOS MAGIC FOOTBALL | 79.90 |
| 7th SAGA 2 | 139.90 |
| WARIOS WOODS | 99.90 |

WEITERER NEUHEITEN AUF LAGER

| Nintendo Gameboy | VERKAUF |
|---|---|
| NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK | 99,00 |
| ASTERIY & OBERLIX | 69.90 |
| BUBBLE BOBBLE 2 | 69.90 |
| CASPER | 69.90 |
| NIGEL MANSELL | 59.90 |
| TETRIS 2 | 59.90 |
| STREETFIGHTER 2 | 69.90 |
| MICKEYMOUSE 5 | 69.90 |
| KIRBYS DREAMLAND 2 | 69.90 |

| Sega Game Gear | VERKAUF |
|---|---|
| F1 CHAMPIONSHIP | 49,90 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | 49.90 |
| TOME & JERRY | 69.90 |
| STARGATE | 49.90 |
| WIZARD PINBALL | 49.90 |
| MICKEY MOUSE 3 | 79.90 |
| FATAL FURY SPECIAL | 79.90 |
| SUPER COLUMNS | 69.90 |
| SONIC DRIFT | 69.90 |

| SNK NEO GEO CD 32 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| THRASH RALLY | 89,00 |
| SIDEKICKS 1 | 89.90 |
| BLUES JOURNEY | 89.90 |
| BASEBALL STARS | 79.90 |
| SOCCER BRAWL | 79.90 |
| WORLD HEROES | 89.90 |
| BASEBALL 2020 | 89.90 |
| SENGOKU 1 | 79.90 |
| TOP PLAYERS GOLF | 59.90 |
| CYBERLIP | 89.90 |
| SUPER SPY | 59.90 |
| FATAL FURY 1 | 59.90 |
| PULSTAR | 129,90 |
| KING OF FIGHTERS 95 | 119.90 |
| PANIC BOMBERMAN | 129.90 |
| SIDEKICKS 3 | 129.90 |

| Jaguar 64 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| RAYMAN | 119,00 |
| ZOOL 2 | 69.90 |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | 89.90 |
| RRAYMAN | 119.90 |
| VAL D'ISERE | 89.90 |

| Philips CD-i 32 Bit | VERKAUF |
|---|---|
| PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG | 999,90 |
| PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG | 699.90 |
| FOREST GUMP | 49.90 |
| FLASHBACK | 79.90 |
| BURN CYCLE | 119.90 |
| RISE OF THE ROBOTS | 89.90 |
| CHAOS CONTROL | 99.90 |
| KETHER | 89.90 |
| STAR TREK I-VI | 39.90 |
| MR BEAN | 39.90 |
| LEMMINGS | 69.90 |
| KNEBWORTH | 49.90 |
| BERTELSMAN LEXICON | 279.90 |

| Zubehör & Hardware | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO KONSOLE | 179,90 |
| SNES CONTROL PAD | 29.90 |
| SNES 50/60 HZ ADAPTOR | 30.00 |
| SNES ASCii PAD | 49.90 |
| SNES PRO ACTION REPLAY 3 | 99.90 |
| SNES ADVANTAGE JOYBOARD | 79.90 |
| SNES ARCADE JOYSTICK | 79.90 |
| MEGADRIVE 2 KONSOLE | 189.90 |
| SEGA MOUSE | 79.90 |
| MD PRO ACTION REPLAY 2 | 89.90 |
| SONY CONTROL PAD | 49.90 |
| SONY EXTENSION CABLE | 29.90 |
| SONY MOUSE | 49.90 |
| SONY MEMORY CARD | 49.90 |
| SATURN CONTROL PAD | 49.90 |
| PRO. ACTION R. SATURN | 99.90 |
| UNIVERSAL ADAPTOR SATURN | 99,00 |
| LENKRAD SATURN | 139.90 |
| JOYBOARD SATURN | 99.90 |
| CDi ROLLERCONTROLLER | 119.90 |
| CDi INFRA ROT PADS | 119.90 |
| CDi GAMEPAD | 59.90 |
| MCD 2 BACK-UP RAM | 99.90 |
| PC CD GRAVIS GAMEPAD | 59.90 |
| G-BOY PRO ACTION REPLAY | 39.90 |
| 3DO GOLDSTAR PAD | 99.90 |
| 3DO INFRA ROT PADS | 139.90 |

**WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER**

## INFORMATION

### Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

### Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

### Versandkosten

| | |
|---|---|
| Porto (Inland) | : 6,00DM |
| Post-Nachnahme | : 6,00DM |
| Porto (Ausland) | :15,00DM |

### Öffnungszeiten

| | |
|---|---|
| Mo.-Fr. | 10.00 bis 18.30 Uhr |
| Sa. | 10.00 bis 14.00 Uhr |
| La. Sa. | 10.00 bis 16.00 Uhr |

### Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

### Versand Bestellannahme

**0541-66016**



**-66017**

**Täglich Bis 20:00 Uhr**

### Händler Service

Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015

### Next Generation Konsolen

**SONY PLAYSTATION DT**
Ohne Spiel **599,- DM**

**SEGA SATURN DT**
mit 1 Spiel **799,- DM**

**NEO GEO CD**
mit Spiel nach wahl **699,- DM**

**GOLDSTAR 3 DO**
mit 1 Spiel **699,- DM**

**DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME**

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemaß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

**Produzenten:** Deirdre O'Malley, John Evershed • **Design:** Mark Giambruno • **Programmierung:** Steve Goeckler • **Grafik:** Laura Hinke, Andy Murdock, Eric Chadwick • **Sound:** Her House Productions

# Daedalus Encounter


Auch Aliens müssen mal: Der einladende Brunnen entpuppt sich als profanes Örtchen.


Habt Ihr alle Kristallkugeln gefunden, aktiviert Ihr in der Haupthalle den Aufzug zur Alien-Queen.

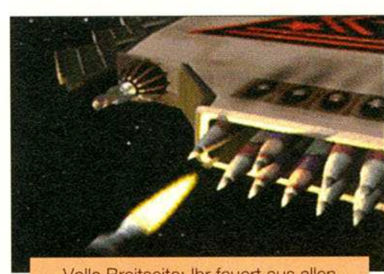

Die gesamte Monster-Crew ist bis auf die Königin und deren Bewacher durch blutrünstige Kryn getötet worden.

***Diverse Kombinations- und Verschiebe-Puzzles halten Eure mandeläugige Weltraumpilotin nur kurzzeitig auf.***

3DO

Tia Carerre ließ schon als März-Covergirl den Puls einiger MAN!ACs höherschlagen – jetzt könnt Ihr Euch mit der attraktiven Asiatin ins interaktive Techtel-Mechtel stürzen.
In "Daedalus Encounter" steuert Ihr den galaktischen Söldner Casey O'Bannon, der in den zurückliegenden Weltraumkriegen seinen Körper verlor. Jetzt steckt sein Gehirn in einer biomechanischen Ersatzhülle. Zusammen mit Eurer Pilotin Ari (Tia Carerre) und Ingenieur Zack (Christian Bocher) seid Ihr mit Eurem Frachter Artemis auf der Suche nach verwertbarem Kriegsschrott. Nach einem Hyperraumsprung erscheint plötzlich ein gigantisches Alien-Schiff auf Eurem Radar – eine Bruchlandung auf dem außerirdischen Kreuzer ist unvermeidbar.
Jetzt heißt es schnell reagieren und die Lebenserhaltungssysteme Eures Frachters wiederherstellen, bevor Zack und Ari ins galaktische Nirvana abschwirren. Kaum sind die Beiden wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte, bemerkt Ihr, daß das unbekannte Schiff Kurs auf die nächstgelegene Sonne nimmt: Ihr habt vier Stunden Zeit, um dem stellaren Feuersturm zu entkommen.
Mit Hilfe einer Sonde macht Ihr Euch zusammen mit Ari und Zack daran, das Gewirr der Gänge und Kammern zu erforschen. Das Geschehen verfolgt Ihr mittels gerenderter und gefilmter FMV-Einspielungen. Mysteriöse Kristalle werden von Euch analysiert, die Kralle eines Alien-Kadavers mit Eurem Greifarm eingesackt. Fotosensitive Türschlösser aktiviert Ihr mit Licht verschiedener Wellenlängen. Einige Schleusen sind durch **Rätsel** gesichert: Ihr spielt gegen ein intelligentes Schloß "Vier Gewinnt" oder aktiviert Sensoren, indem Ihr mit Spiegeln Licht darauf lenkt. Auf der Suche nach den Navigationskontrollen des Schiffes findet Ihr sechs Kristallkugeln, mit denen Ihr den Lift zum rettenden Ausgang aktiviert. *tb*

Testmuster von Galaxy, München, Telefon 089/760515


Volle Breitseite: Ihr feuert aus allen Rohren auf die Vakkar-Schiffe, doch die Niederlage ist unabwendbar.

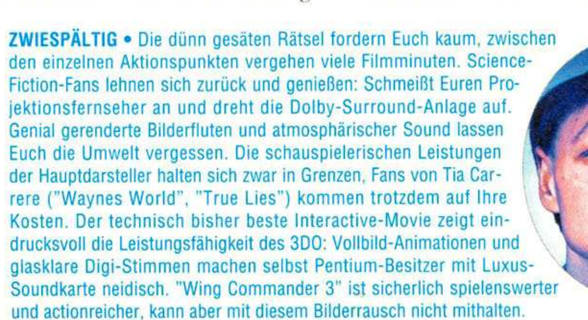












**ZWIESPÄLTIG** • Die dünn gesäten Rätsel fordern Euch kaum, zwischen den einzelnen Aktionspunkten vergehen viele Filmminuten. Science-Fiction-Fans lehnen sich zurück und genießen: Schmeißt Euren Projektionsfernseher an und dreht die Dolby-Surround-Anlage auf. Genial gerenderte Bilderfluten und atmosphärischer Sound lassen Euch die Umwelt vergessen. Die schauspielerischen Leistungen der Hauptdarsteller halten sich zwar in Grenzen, Fans von Tia Carrere ("Waynes World", "True Lies") kommen trotzdem auf Ihre Kosten. Der technisch bisher beste Interactive-Movie zeigt eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit des 3DO: Vollbild-Animationen und glasklare Digi-Stimmen machen selbst Pentium-Besitzer mit Luxus-Soundkarte neidisch. "Wing Commander 3" ist sicherlich spielenswerter und actionreicher, kann aber mit diesem Bilderrausch nicht mithalten.


Zu früh gefreut: Hinter der geknackten Schleuse (oben) lauert eine Horde blutrünstiger Kryns (unten).


Die Konterfeis des Entwicklerteams könnt Ihr in einem abgelegenen Render-Raum begutachten.






| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PANASONIC |
| SYSTEM | 3DO |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | PANASONIC |
| GRAFIK | 84 % |
| SOUND | 72 % |
| SPIELSPASS | 65 % |

Ein Fest für Graphik-Fetischisten und Tia-Fans – der Rest beklagt sich über Aktionsarmut und einschläfernde Inszenierung.

**Andere Versionen**
Eine PC-CD-ROM-Version ist bereits erschienen. Umsetzungen für andere CD-Konsolen sind nicht geplant. Eine komplett deutsch synchronisierte 3DO-Fassung erscheint im Laufe des Jahres.

**Entwickler:** Hookstone, GB

# Zoop

MD

Öfter mal nichts Neues: Nachdem sich die meisten Entwickler von Puzzle-Spielen mit "Tetris/Columns"-Clones zufriedengeben, hat das Genre in letzter Zeit etwas gelitten. Viacom präsentiert nun eine Grübelei, die auf einer unverbrauchten Idee basiert. Eure "Spielfigur" ist in der Mitte des Bildschirms plaziert und sieht sich auf allen vier Seiten heranrückenden Spielsteinen gegenüber. Diese verschiedenfarbigen Symbole kommen immer näher und sollten tunlichst nicht Euer zentrales Hoheitsgebiet erreichen. Indem Ihr nun Eure "Spielfigur" auf eine der vier mal vier Reihen schießt, kann zweierlei passieren: Falls Eure "Spielfigur" und das heranrückende Symbol identisch sind, verschwindet die schleichende Gefahr. Unterscheiden sich die aufeinander prallenden Symbole, werden diese getauscht. Ihr kommandiert nun das ehemals "feindliche" Symbol, Eures hat sich an die Spitze der heranrückenden Reihe gesetzt. *mg*

| MBiT 4 | ab 6 Jahren |
|---|---|
| HERSTELLER | VIACOM |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 60 MARK |
| ANBIETER | CIC |
| GRAFIK | 26 % |
| SOUND | 42 % |
| SPIELSPASS | 64% |

**Unverbrauchte Geschicklichkeitsgrübelei mit innovativer Grundidee: Nett, aber auf Dauer ermüdend.**

***Wenig Optionen: Bei "Zoop" könnt Ihr lediglich den Schwierigkeitsgrad und den Anfangslevel einstellen. Wenigstens im Spiel tauchen dann ein paar Extras auf.***




0001800 0104

In der Mitte seht Ihr Eure "Spielfigur", die sich den 16 heranrückenden Symbolreihen erwehren muß.

**PREISWERT** • "Zoop" ist ein erfreulich innovatives und dazu noch billiges Grübelspiel, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung. Aus der guten Spielidee hätte man mehr machen müssen: Warum man weder verschiedene Spielmodi, noch Multi-Player-Duelle realisierte, ist schon etwas verwunderlich. So wird's zwar im Lauf der Zeit immer kniffliger, die Symbole zu neutralisieren, doch statt Motivation macht sich ein bißchen Frust breit. Dennoch gilt: Lieber eine "wirkliche" Puzzle-Neuheit wie "Zoop" zum fairen Preis als den x-ten Aufguß ausgelutschter Spielkonzepte.

**Andere Versionen**
Eine Super-NES-Umsetzung erscheint in Kürze.

**Entwickler:** Shiny, USA • **Produzent:** Scott Hemington • **Design:** Tom Tanaka • **Programmierung:** Andy Astor • **Grafik:** Nick Bruty, Steve Crow, Mark Lorenzo • **Animation:** Michael F. Dietz • **Sound:** Tomy Tallarico

# Earthworm Jim 2



Im Finale hetzt Ihr mit Psycrow um die Wette – wer zu langsam ist, landet in einer Sackgasse. Dann hilft nur Reset.



Bevor Ihr mit Eurer Prinzessin in den Urlaub abdüst, schickt Ihr Psycrow noch schnell in die Wüste.

Nach beschwerlichem Kuhtransport fließt die Milch in Strömen und öffnet das Tor zu weiteren Melkeskapaden.

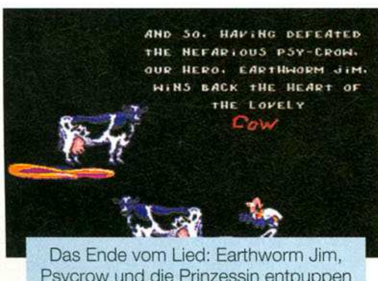
*Der nette Ire plauderte auf der diesjährigen E3 über Würmer und zukünftige Pläne. So soll die Super-NES-Version nie dagewesene Effekte enthalten und sogar die DKC-Grafiken übertreffen. Dave ist davon überzeugt, daß seine 3D-Optiken besser als auf der Playstation aussehen werden. Im Moment arbeitet Shiny an einer neuen Motion-Capture-Engine für ein 3D-System, das in Echtzeit 500 Punkte im Raum erfassen und mit einer Geschwindigkeit von 120 Bildern pro Sekunde darstellen kann. Eine TV-Show mit EW Jim wurde in den USA übrigens am 9. September ausgestrahlt.*

Jims skurriles Nonsens-Karussell dreht sich weiter: Die Entwickler von Shiny Entertainment quetschten ihre Alptraum-Ideen ins zweite Abenteuer, um die zahlreichen Wurmanhänger erneut auf einen absonderlichen Fischfutter-Trip ohnegleichen zu schicken.

Während sich Shiny-Boss **David Perry** Gedanken über weitere Videospiel-Projekte macht, saugt sich seine Designcrew die Hintergrundstory aus den Fingern: Jim verliert seinen Job als Koch und verzieht sich daraufhin mit seinem neuen Schleim-Sidekick Snott auf den Planeten der Monster. Inzwischen setzt der kleine Köter Peter Puppy (Jims Kumpel aus dem Vorgänger) 600 niedliche Baby-Kläffer in die Welt. Darauf hat Dauererzfeind Psycrow nur gewartet: Die galaktische Krähe schnappt sich die Nachkommenschaft und droht, den ahnungslosen Puppy-Nachwuchs von einem dreistöckigen Gebäude zu werfen. Ihr schlüpft in Eure Superheldenkluft, um neben den armen Welpen Eure entführte Prinzessin "What's her name?" aus den Krähe-Klauen zu befreien.

Die Rettungsaktion beginnt auf Eurem Heimatplaneten. Neben traditionellen Jump'n'Run-Abschnitten ließen sich die Entwickler völlig abgedrehte Levels einfallen. Als blinder Höhlenlurch schwebt Ihr an Flipper-Bumpern und Bleistiften vorbei zum abendlichen Glücksrad-Quiz. Mit Eurer altgedienten Raketendüse kurvt Ihr durch einem "Viewpoint"-ähnlichem Ballerlevel: Ihr schubst eine fliegende Bombe mit Eurem Flugvehikel bis zum Endgegner – nur mit diesem Sprengkörper könnt Ihr den Bösewicht in die ewigen Pixelgründe pulvern. Daß sich Jim's flexibler Körper zu den verrücktesten Dingen mißbrauchen läßt, zeigt sich im sechsten Level: Mit Helium gefüllt, entschwebt Ihr zum nächsten Teleporter.

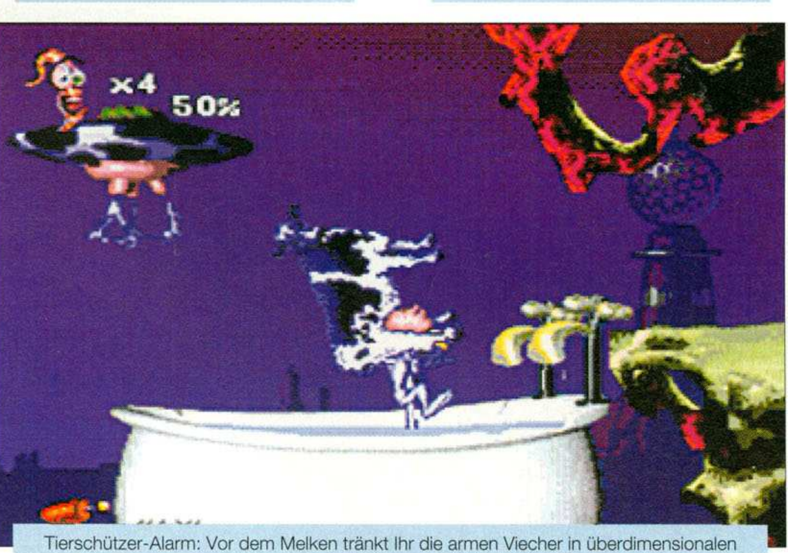
Neue Feinde verlangen neue Waffen: Zur Standard-Wumme gesellen sich vier weitere Alien-Brutzler, die für durchschlagende Argumente sorgen. Mit Explosivgeschossen, Flammenwerfer und Dreier-Schuß räumt Ihr unter Psy-




Das Ende vom Lied: Earthworm Jim, Psycrow und die Prinzessin entpuppen sich im Abspann als Kühe!



Der Krabbelkäfig wird als Antrieb für das Räderwerk mißbraucht, das Euch zum nächsten Levelabschnitt befördert.



Tierschützer-Alarm: Vor dem Melken tränkt Ihr die armen Viecher in überdimensionalen Badewannen, um die brennende Zündschnur der tierischen Bombe zu löschen.



MBiT 24 · ab 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PLAYMATES |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 84 % |
| SOUND | 64 % |
| SPIELSPASS | 76 % |

**Irrsinnige Wurm-Fortsetzung mit abgedrehten Gags und chaotischem Level-Aufbau: Gelegentliche Längen trüben den Spielspaß.**

**Andere Versionen**

Die Super-Nintendo-Version ist in Kürze erhältlich. "Earthworm Jim"-Spiele für Playstation und Saturn erscheinen 1996.



Beim Anblick des fettigen Fleischberges rasten nicht nur Würmer aus: Der arme Tester wendet sich mit flauem Magen ab...

crows Schergen auf. Nehmen die Monsterhorden überhand, greift Ihr auf die Smart-Kanone zurück, die den Bildschirm augenblicklich leerfegt. Klaffende Abgründe überwindet Ihr mit der lebenden Liane Snott, die sich an schleimtriefende Decken heftet.
Im Optionsmenü legt Ihr Joypad-Belegung und Schwierigkeitsgrad fest. Im Gegensatz zum ersten Teil gibt's diesmal auch Paßwörter, deren Einzelteile Ihr in den jeweiligen Leveln zusammenklaubt. Habt Ihr das Modul im Easy-Modus durchgezockt, dürft Ihr mit höherem Schwierigkeitsgrad beliebige Abschnitte anwählen - vorausgesetzt, Ihr habt alle fünf Bestandteile des jeweiligen Levelcodes ergattert. Doch Vorsicht: Sobald Ihr Euer Mega Drive ausschaltet, sind alle Paßwörter verloren. *th*


Jähzornige Schwiegermütter fallen aus heiterem Himmel über Euch her



In einer Quiz-Show werdet Ihr zu Jim's Sprachkenntnissen ausgefragt



Mit dem Zapper brennt Ihr Euch einen Weg durchs poröse Felsengestein



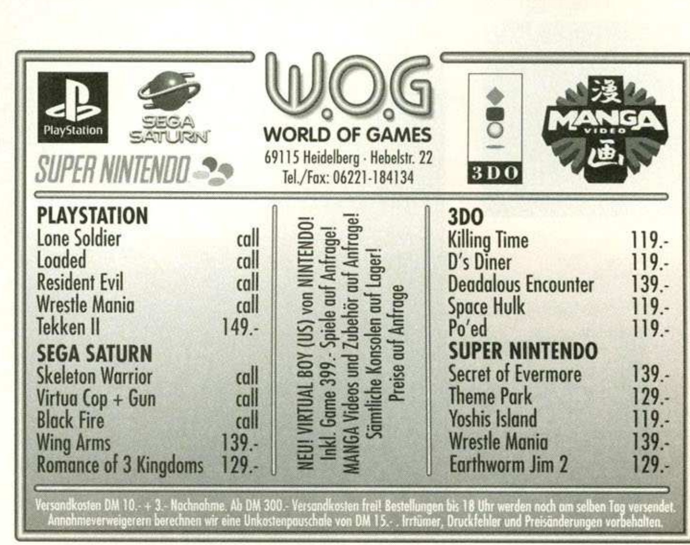
Jim läßt Luft ab, um nicht vom Erbsenspucker erwischt zu werden.



**TOTAL DURCHGEKNALLT •** Alle neun Welten glänzen mit frischen Einfällen: Ihr freut Euch über neue Brutzel-Wummen und zahlreiche Bonuskammern. Die Idee mit dem Felsbrocken-Freizappen ist zwar nicht neu, wurde aber überzeugend umgesetzt: Gelöstes Gestein bröselt Euch vor die Füße und ebnet den Weg für weitere Zerkrümel-Aktionen. Hintergrundgrafiken und Animationen sind wieder vom Feinsten, die handliche Steuerung garantiert ungetrübtes Action-Vergnügen. Punkteabzug gibt's trotzdem: Der unmotivierte Blindenflug im dritten Level ist eintönig, ebenso wie der schlampig gezeichnete Ballerabschnitt. Ab und zu ärgert Ihr Euch über unfair plazierte Gegner und gelegentliche Sprünge ins Ungewisse. Die Musik aus Klassik- und Folklore-Themen trifft zwar nicht meinen Geschmack, trägt aber zur Slapstick-Atmosphäre bei. Warum jedoch die "Paßwörter" beim Ausschalten verlorengehen, ist mir schleierhaft. Alles in allem ist die Fortsetzung noch chaotischer als Teil 1, im Detail aber nicht so perfekt abgestimmt. Wer auf abgedrehtes Action-Gehüpfe steht, greift dennoch zu.





**Entwickler:** Warp, Japan • **Design:** Kenji Eno • **Programmierung:** H. Hayashida • **Grafik:** S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • **Sound:** Arcadia Studio, Kenji Eno

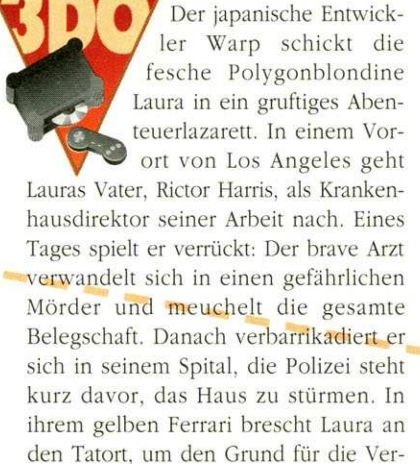


# D


Aufgrund technischer Probleme sind unsere Bildschirmfotos von "D" leider etwas blaß – sorry.


Neugierig begutachtet die reizende Laura eine Kommode, die ein simples Zahlenspiel enthält (siehe Bild rechts).


Nervig: Ihr legt den Hebel um, doch die rotierende Anzeige stoppt erst ein paar Ziffern später.



Der japanische Entwickler Warp schickt die fesche Polygonblondine Laura in ein gruftiges Abenteuerlazarett. In einem Vorort von Los Angeles geht Lauras Vater, Rictor Harris, als Krankenhausdirektor seiner Arbeit nach. Eines Tages spielt er verrückt: Der brave Arzt verwandelt sich in einen gefährlichen Mörder und meuchelt die gesamte Belegschaft. Danach verbarrikadiert er sich in seinem Spital, die Polizei steht kurz davor, das Haus zu stürmen. In ihrem gelben Ferrari brescht Laura an den Tatort, um den Grund für die Verwandlung ihres Vaters zu erforschen. Laura beruhigt die Polizei und sucht auf eigene Faust nach ihrem Vater. Kaum betritt sie das Krankenhaus, verwandelt sich die Szenerie in ein schummriges **Landhaus**.

Jetzt seid Ihr an der Reihe: Ihr seht die Umgebung durch Lauras Augen und dirigiert das Mädchen durch Wohnräume, über Wendeltreppen und hinunter ins Verlies. Euer Pfad ist dabei vorgegeben: Nachdem Ihr Euch in eine der bis zu vier möglichen Richtungen gedreht habt, watschelt Laura bis zum nächsten Haltepunkt. Die Standoptiken gehen dabei nahtlos in kleine Renderfilme über. Steckt Ihr an einer kniffligen Stelle fest, betrachtet Ihr einen magischen Handspiegel: Der kleine Helfer greift Euch mit einem Aktionsvorschlag bis zu dreimal unter die Arme.

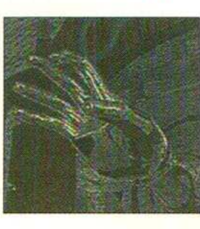
Eine Möglichkeit zum Speichern gibt's nicht. Dies ist jedoch nicht weiter schlimm, da Ihr das Abenteuer in einer knappen Stunde überstanden habt. *th*


Von einem drehbaren Raum aus gelangt Ihr ohne Umwege zum Rittersaal oder auf den Dachboden


"Dragon's Lair" läßt grüßen: Diese Action-Sequenz verlangt schnelle Reaktionen.



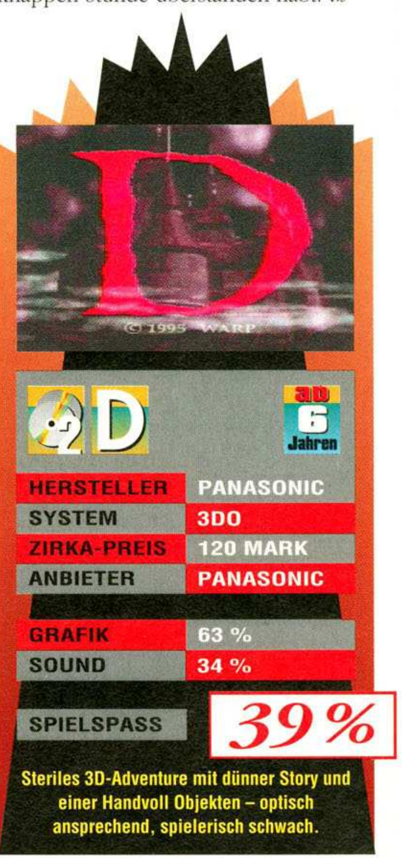
*Das verwunschene Krankenhaus hält einige Schockeffekte bereit: Aus einem Spiegel schnappt blitzartig eine Hand nach Euch, einem eingemauerten Arm müßt Ihr den Ring vom Finger streifen.*





**8TH GUEST** • Die Entwickler stopften die zwei CDs randvoll mit aufwendigen Animationen – herausgekommen ist ein grafisch ansprechender Computerspielfilm, der inhaltlich jedoch einiges zu Wünschen übrig läßt. Die Bildschirmauflösung ist zwar höher als bei vergleichbaren FMV-Reißern ("Wing Commander 3", "Daedalus Encounter"), dafür schleicht Euer digitales Alter-Ego zäh dahin. Das Adventure-Inventar (Schlüssel, Schwert & Co.) läßt sich an zwei Händen abzählen, die Rätsel dümpeln auf Vorschulniveau. Dadurch erscheint die Option mit dem Handspiegel überflüssig. Die Musik untermalt die dramatischsten Zwischensequenzen – im restlichen Spiel kommt Euch nur monotones Brummen zu Ohren. Trotz weiblichem Held läßt Euch das sterile "D" kalt: Lauras Mienenspiel ist adrett, spiegelt aber nur selten die Gefahren wieder, die sie bestehen muß.


Erstaunlich, was in alten Schränken herumliegt: Mit diesem überdimensionalen Schraubenschlüssel entschäft Ihr eine tückische Speer-Schleuder.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PANASONIC |
| SYSTEM | 3DO |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | PANASONIC |
| GRAFIK | 63 % |
| SOUND | 34 % |
| SPIELSPASS | 39 % |

**Steriles 3D-Adventure mit dünner Story und einer Handvoll Objekten – optisch ansprechend, spielerisch schwach.**

**Andere Versionen**
Eine Umsetzung für Saturn erscheint demnächst.

**Produzent:** Scott Berfield • **Design:** John Manley & Tony Barnes • **Programmierung:** Mike Posehn • **Grafik:** Victor French, Jeff Fennel u.a. • **Sound & Musik:** Don Veca

# Urban Strike

SN

Über ein Jahr mußten die Nintendo-Fans auf das dritte "Strike"-Abenteuer warten, und langsam liest sich die Hintergrundstory wie ein Western von Gestern: Im Jahr 2001 plant der Industriemagnat Malone die Übernahme der US-Präsidentschaft. Mit namhaften Wissenschaftlern entwickelt er einen Super-Laser, der seine Landsleute gefügig machen soll. Wie im Vorgänger-Spiel "Jungle Strike" düst Ihr mit Eurem Hubschrauber durch zehn isometrische Landschaften, sammelt Waffen und Treibstoff und zerstört taktische Stützpunkte. Jede Mission ist in Teilaufgaben gespalten: Ihr zerstört Radaranlagen, besetzt Bohrplattformen und rettet die Besatzung eines sinkenden Atom-U-Bootes. Neu sind die drei Missionen zu Fuß: Ihr landet auf einem Flugzeugträger, verlaßt Euer Cockpit und sucht nach Agenten und Geheimplänen. Mittels Paßwort speichert Ihr nach jeder Mission. *oe*

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 16 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | THQ |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 65 % |
| SOUND | 48 % |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASS | 67% |

**Militärischer Strategie-Baller-Mix mit einfacher Steuerung, sauberer Kollissionsabfrage, aber derben Ruckeleinlagen.**

*Schlampig programmiert: Selbst wenn Ihr geradeaus über leeres Gebiet knattert, bleibt Euer Helikopter alle zwei Sekunden stehen. Das Spiel lädt die neuen Hintergrundoptiken recht ungeschickt von Modul und stoppt deshalb kurz die Action.*

Versenkt Ihr ein feindliches Schiff, signalisiert ein wackelndes Viereck die Explosion.

**KEUCHHUSTEN** • "Urban Strike" läßt Euer Super Nintendo böse aufstoßen: Kollissionsabfrage und Steuerung sind vorbildlich, nur an der Geschwindigkeits hapert's. Eröffnen zwei oder drei Gegner das Feuer, bewegt sich Euer Heli nur noch mühsam vom Fleck. Außerdem wirken einige Animationen lieblos hingeschludert: Explosionen erscheinen als wackelnde Vierecke auf dem Bildschirm, Soldaten schlagen nach ihrem Ableben einen Purzelbaum in vier Animationsphasen. "Strike"-Fans halten sich an die Vorgänger oder an die Sega-Version.

**Andere Versionen**
Das Mega-Drive-Vorbild lobten wir in MAN!AC 10/94 mit 81% Spielspaß.

Entwickler: Namco, J

# Tekken




Nach dem K.O. seht Ihr den entscheidenden Schlag nochmal in der Replay-Funktion.

*Den Nachfolger von "Tekken" haben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt. Bei "Tekken 2" wählt Ihr eine von zehn*





*Spielfiguren (u.a. "Tekken"-Endgegner Heihachi) und tretet schließlich gegen drei abgedrehte Obermotze an. Die Spiel-Features entsprechen größtenteils dem Vorgänger, "Tekken 2" ist aber nicht so hektisch (und stellenweise unfair) wie der erste Teil. Test in der nächsten Ausgabe.*

Nachdem Takaras "Battlearena Toshinden" seit dem Playstation-Start auch unter offiziellen PAL-Videospielern für Furore sorgte, will Namco zum Weihnachtsfest den Konkurrenz-Prügler "Tekken" unter Euren Christbaum legen. Mit einer von acht durchtrainierten Spielfiguren wagt Ihr Euch in die 3D-Arena, um am Ende dem bösen Obermotz Heihachi (enger Verwandter von "Street Fighter" Akuma) eins auf die Nase zu geben. Mit von der Partie sind neben den handelsüblichen Prügelspiel-Hanseln (Kickboxer, Karate- und Kung-Fu-Meister) auch Yoshimitsu und King, zwei besonders ausgefallene Akteure. Der kaltblütige Teufelsanbeter tritt mit Ritterrüstung und Langschwert an, Muskelprotz King erschreckt den Gegner mit seiner Tigerkopf-Maske. Grazile Schönheiten mit gefährlicher Handkante dürfen ebenfalls nicht fehlen: Nina, das blonde Prachtweib mit den langen Beinen, und Michelle, eine aparte Schwarzhaarige im knappen Top. Wen Ihr auch auswählt, jede Figur verfügt neben einem Standard-Repertoire an Schlägen, die jeweils mit links oder rechts ausgelegt werden können, über verschiedene Special-Moves und Kombo-Attacken. Die effektivsten Ten-Hit-Combos, mit denen Ihr Euren Gegenüber ordentlich verunstaltet, verraten wir Euch im Kasten unten.

Gelingt es Euch, "Tekken" ohne Matchverlust durchzuspielen, erwartet Euch vor dem Duell mit Heihachi einer der acht versteckten Endgegner, die Ihr später auch selbst spielen dürft (wird per Memory Card festgehalten). Im Gegensatz zur Automatenversion ist die Playstation-CD sogar aufgewertet: Neben FMV-Sequenzen wurden die Musikstücke neu eingespielt – wer die Originalmusik nicht mag, hört die Arrangements. *ak*



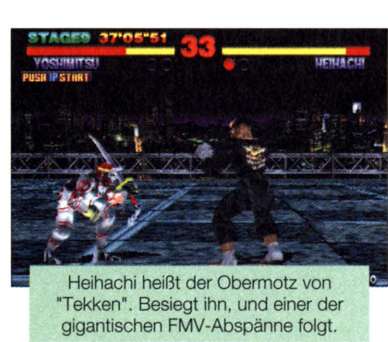

Mädels unter sich: Anna ist eine der versteckten Endgegner, die Ihr erst anwählen könnt, wenn Ihr mit einer anderen Figur komplett durchgespielt habt.

**!**

**KOMBO-FIEBER** • Mit meinem "Tekken"-Import-Test in MAN!AC 5/95 habe ich mich ganz schön in die Nesseln gesetzt. Nur wenige Beat'em-Up-Profis teilten meine Meinung, "Toshinden" sei besser als Namcos Polygon-Prügler – selbst MAN!AC-intern gab's bissige Kommentare. Auch in den letzten Monaten und einer intensiven Nachtest-Phase konnte mich "Tekken" nicht voll überzeugen. Der Spielverlauf ist zu hektisch und unübersichtlich – vor allem Anfänger wissen nicht, was ihnen geschieht, wenn die Gegner mit Zehn-Treffer-Kombos über sie herziehen. Zu viele Kleinigkeiten stören den Spielspaß: Die nervigen Soundeffekte, die endlosen Arenen (Ihr könnt dem Kontrahenten davonlaufen) oder die unmenschlichen Proportionen einiger Spielfiguren. Außerdem gibt's im Gegensatz zu "Toshinden" keine echten 3D-Attacken aus der Tiefe der Arena.




Urlaub auf Hawaii kann ganz schön anstrengend werden: Nina und Kazuya vertragen sich überhaupt nicht.




Heihachi heißt der Obermotz von "Tekken". Besiegt ihn, und einer der gigantischen FMV-Abspänne folgt.

## ALLE ZEHN-HIT-KOMBOS AUF EINEN BLICK

**NINA**
LP RP LP RP LK LK RP LK RP RK

**JACK**
◆RP LP LP LP RP LP RP LP LPRP LPRP

**YOSHIMITSU**
LP RP LP RK RK RK LP LP LP LP

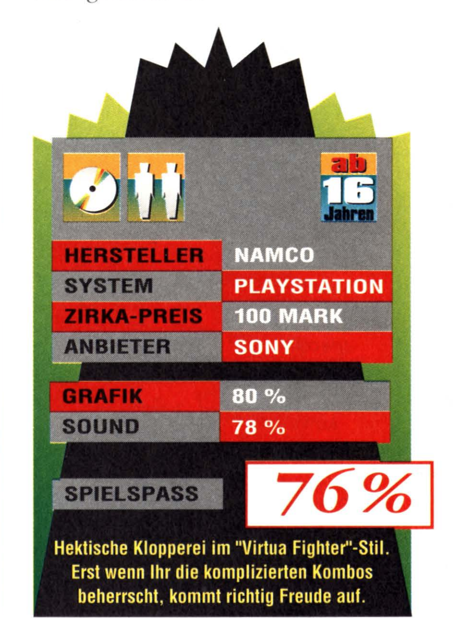
**PAUL**
LP RP LK RP LP RP LP RK RP LP

**KAZUYA**
▶RP LP RP RP LK RK RK LP RP LP

**MICHELLE**
RP LP LP RP LK LK LK RK RK LP

**LAW**
LP RP RP LP LK LK LK RK LK RK

**KING**
LP RP LP LP RP RK RK RK LP LK




**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant, der Nachfolger "Tekken 2" erscheint zu Weihnachten in Japan.

**Entwickler:** Beam Software, Australien • **Produzent:** Adam Lancman, Alfred Milgrom (Beam), Jon Horsley (Crystal Dynamics) • **Design:** Eric Knopp, Troy Gillette, u.a. • **Programmierung:** Andrew Lacey, Jason Bell • **Grafik:** Damian Borg (Beam), Daniel Colon Jr, Suzanne Dougherty • **Sound:** Burke Trieschmann

# Total Eclipse Turbo

PS

Der Zusatz "Turbo" steht normalerweise für mehr Power, doch die Playstation-Umsetzung beschleunigt nur langsam auf die 60-Prozent-Spielspaß-Schallmauer. Crystal Dynamics hat sich kein bißchen angestrengt, die überlegene 3D-Power der Sony-Konsole dem Spiel gutzuschreiben. Spielerisch, optisch und musikalisch entspricht die neue Fassung dem 3DO-Original – und das hat seit der Premiere vor zwei Jahren ganz schön an Reiz verloren.



Power-Up: Gerade düst Ihr durch einen Extra-Ring.

Ihr fliegt durch mäßig spektakuläre 3D-Welten, mal auf der Planetenoberfläche, mal in unterirdischen Tunnels. Dabei ballert Ihr per Dauerfeuer stationäre und fliegende Hindernisse ab und sammelt Extras. Zwischenspänne mit solider Computer-Grafik muntern unterwegs auf. Angesichts wesentlich besserer 3D-Titel auf der Playstation solltet Ihr zumindest auf die Fortsetzung "Solar Eclipse" warten. *mg*

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | CRYSTAL DYNAMICS |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| GRAFIK | 58 % |
| SOUND | 51 % |
| SPIELSPASS | 64 % |

**Lieblose 1:1-Umsetzung des 3DO-Frühwerks: Technisch veraltete 3D-Ballerei mit latent hektischer Action.**

Muster von Gamestore, Essen. Tel: 0221/777235

**Andere Versionen**
Das 3DO-Original erhielt aufgrund anderer technischer Voraussetzungen 71% Spielspaß in der MAN!AC 10/95. Eine Umsetzung für den Saturn ist zum Jahreswechsel geplant.

**Entwickler:** Activision, England

# Pitfall: The Mayan Adventure

JAGUAR

Ein Archäologe und sein Sohn durchstöbern eine Tempel-Ruine: Daddy wird hinterrücks gemeuchelt, Ihr startet eine hüpflastige Dschungel-Flucht. Indy-Junior schwingt sich per Liane von Ast zu Ast, balanciert über Felsgrate und verkloppt aggressives Urwald-Getier. Gehen Euch Wurfsteine oder Bumerangs aus, setzt Ihr Euren Gürtel als Peitsche oder Kletter-Riemen ein. Eine Draisine lädt zur halsbrecherischen Fahrt durch Minenschächte ein, in Ruinen tüftelt Ihr Hebel-Kombinationen aus.



Kopflos: Nach einem Treffer kullert der Skelett-Schädel runter.

Nostalgiker frohlocken über die beste Umsetzung: Größere Farbpalette und klangvolle Urwald-Rhythmen sorgen für schummriges Abenteuer-Flair, Steuerung und Design wurden eins zu eins portiert. Ataris Raubkatze fühlt sich wohl im "Pitfall"-Dschungel. *rb*

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ATARI |
| SYSTEM | JAGUAR |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| GRAFIK | 85 % |
| SOUND | 80 % |
| SPIELSPASS | 80 % |

**Schlaksiges Indy-Imitat auf Dschungel-Exkurs: Technisch eindrucksvollste Umsetzung des Hüpf-Klassikers.**

**Andere Versionen**
Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen wurden in MAN!AC 12/94 mit 77% bzw. 78%, die Mega-CD-Umsetzung in MAN!AC 5/95 mit 80% Spielspaß getestet.

**Entwickler:** Rage, GB

# Striker '96

In der Halle wird nur noch gebolzt: Kleines Spielfeld und Bandentaktik propagieren Action-Fußball.

Obwohl Ihr bei der Playstation-Version aus verschiedenen Perspektiven wählt, könnt Ihr nicht sehr nahe an die Kicker heranzoomen. So ist es auch zu verschmerzen, daß die 3DO-Besitzer auf die Kamera-Einstellungen verzichten müssen.

Auf dem 3DO wird die Zeitlupe automatisch vom Computer aktiviert – z.B. nach einem Tor.

*Die Menü-Struktur und -Präsentation ist auf 3DO und Playstation identisch: Das Ganze sieht ordentlich aus und läßt sich schnell durchblicken. Auf dem 3DO fehlt jedoch die "Redefine Keys"-Option beim "Setup" sowie der Wettbewerb "Euro-Qualification" bei den Turnier-Varianten. Auch der Grafik-Aufbau ist auf dem 3DO etwas zäher.*

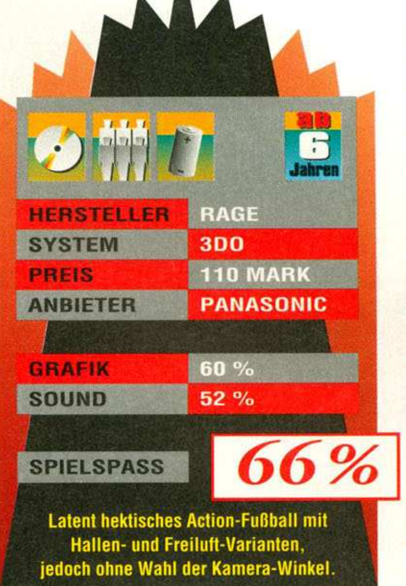
Das englische Entwickler-Team Rage kann's nicht lassen: Keine Konsole entkommt der Fußball-Simulation "Striker", die neueste Edition hat man für 3DO und Playstation gestaltet. Da beide Versionen parallel programmiert wurden, bieten sie im Wesentlichen dieselben Optionen und werden im selben Stil präsentiert.

Anfangs erleben wir ein Full-Motion-Video-Intro mit diversen Fußballszenen, ehe uns die Menüs mit der Videospiel-Realität konfrontieren. Neben dem Freundschaftsspiel stehen ein Liga-Bewerb, ein normales Cup-Turnier sowie die Weltmeisterschaft zur Verfügung. Natürlich könnt Ihr den üblichen Statistik- und Parameter-Schnickschnack einstellen und traditionell zwischen "Arcade" und "Simulation" wählen – die Spielgeschwindigkeit ist jedoch bei beiden Varianten extrem hoch. Wer "Striker" schon auf einem anderen System gespielt hat, kennt auch die Unterscheidung zwischen Hallenpartie (kleines Spielfeld, Banden) und Freiluft-Match.

Bis zu diesem Zeitpunkt sind 3DO- und Playstation-Besitzer gleich auf. Sobald das Spielfeld allerdings aufgebaut wurde und die Spieler dem Anstoß entgegenfiebern, offenbart sich der wesentliche Unterschied: Während die Playstation-Kicker in einem speziellen Menü aus einem halben Dutzend Kamera-Winkeln wählen, sind die 3DO-Eigner auf eine Perspektive festgelegt. Dafür dürfen auf der Sony-Konsole maximal vier, auf dem 3DO bis zu sechs menschliche Spieler mitmachen.

Auf dem Platz geht "Striker"-typisch die Post ab: Gedribbelt wird selten, dafür stehen pfeilschnelle Pässe, lange Bälle in die Angriffszone und gewagte Schüsse im Mittelpunkt. *ak*

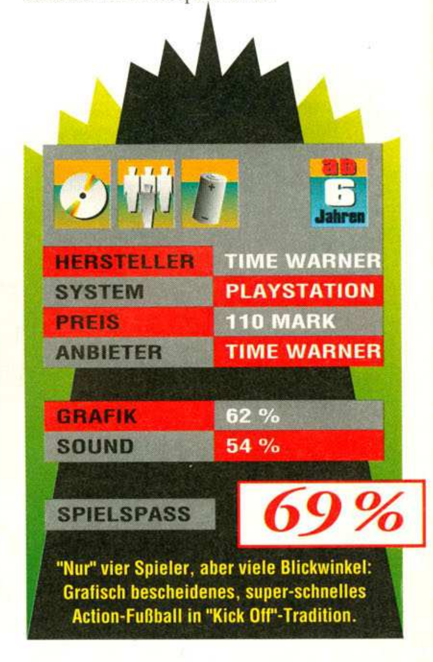
**ACTION PUR •** Nicht immer ist es ratsam, die Power einer Konsole vollends auszureizen: "Striker" ist eindeutig zu schnell, sprich hektisch. Auf dem Platz kommt es häufig zu planlosen Aktionen, da man sich von dem allgemeinen Chaos anstecken läßt. In der Halle macht dies Sinn, da das kleine Spielfeld und die Banden zusätzlich für Action sorgen. Dieses "Just for Fun"-Potential kann ich auf dem grünen Rasen jedoch seltener würdigen. Auf dem Super NES orientierte sich "Striker" eher an zivilisierter Fußball-Kost, die 32-Bit-Fassungen biedern sich dem englischen "Kick Off"-Kult an: Wer auf kompromißlose Geschwindigkeit und Action steht, der wird mit "Striker" glücklich. Doppelpässe, Hackentricks und andere Kunststücke kommen kaum zum Zug. Enttäuschend ist der Sound: Selbst der Online-Kommentar auf der Playstation ist lust- und lieblos.







Ob in der Halle oder an der frischen Luft: Links oben seht Ihr stets eine Gesamtübersicht des Spielfeldes.




**Andere Versionen**
"Striker"-Versionen gibt's für Super NES ("World Cup Striker", beste Fassung mit 84% Spielspaß) und Mega Drive.

**Entwickler:** Mindscape, GB

# Cyberspeed

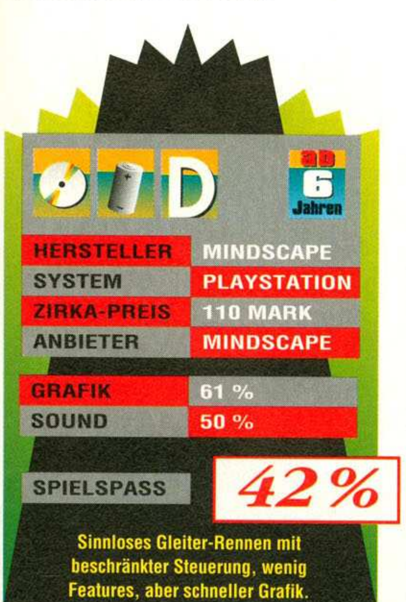


Auf der Jagd nach Euren Kontrahenten jagt Ihr an einem Seil entlang durch offene Röhren und enge Tunnels.

Seit Segas "Cyber Speedway" sind Gleiterrennen in Mode gekommen. Nach dem brillanten "Wipeout" erscheint mit "Cyberspeed" das zweite Playstation-Zukunftsspektakel. Acht verschiedene Gleiter, die sich in Schub, Geschwindigkeit, Gewicht und Schild-Stärke unterscheiden, gehen an den Start. Alle Gleiter hängen an einem Seil und rutschen daran über zehn verschiedene Kurse – Eure Lenkbewegungen drehen den Sled um das Seil herum. Ziel des Spiel ist es, die Gegner per Turbo zu überholen, mit den Laserwaffen abzuballern oder ganz einfach wegzuschubsen. Im Spielverlauf machen Euch aber nicht nur die gegnerischen Sleds zu schaffen, auf einigen Strecken müßt Ihr auch plötzlich auftauchenden Hindernissen ausweichen. *rb*



**TOTAL BANAL •** Wenn Robert und Andreas minutenlang sprachlos vor dem Bildschirm sitzen, bedeutet das nichts Gutes. Entweder Robert ist eingeschlafen oder die beiden meditieren über ein besonders unverständliches Software-Produkt. So geschehen bei "Cyberspeed": Als die rundenlange Suche nach dem Spielspaß beendet ist, rätseln die Redakteure über den Sinn des Magermix-Produkts: "Cyberspeed" ist kein richtiges Rennspiel, bei dem es auf Kurvenlage und Ausbremsmanöver ankommt, "banales Actionspiel" umschreibt das Geschehen schon besser. Trotz acht Sleds, vieler Kurse und zwei Perspektiven seit Ihr nur damit beschäftigt, wild um das Seil zu kreiseln und zu versuchen, zufällig einen Gegner zu erwischen. Erst wenn die ersten Hindernisse auftauchen, wird's interessanter – aber auch Tore und fahrende Wände können nicht über das öde Spielprinzip hinwegtäuschen. Könnte man die Gleiter selbst steuern anstatt nur an einem Seil entlangzurutschen, würde das Rennen viel mehr Spaß machen.




**Andere Versionen**
Eine Saturn-Umsetzung ist zum Jahreswechsel geplant.

**Entwickler:** Tiburon Entertainment, USA

# Mechwarrior 3050

SN

Battletech-Fans aufgepaßt: Nach der spannenden Brachial-Ballerei "Mechwarrior" erreicht Euch nun das zweite Endzeit-Abenteuer aus dem Fasa-Universum: In "Mechwarrior 3050" nehmt Ihr allein oder mit einem eingespielten **Freund** im Cockpit des hochgerüsteten Mechs "Madcat" Platz. Euer Feind ist die mächtige "Allianz", die keine Möglichkeit ungenutzt läßt, Kummer und Leid über die Bevölkerung zu bringen.

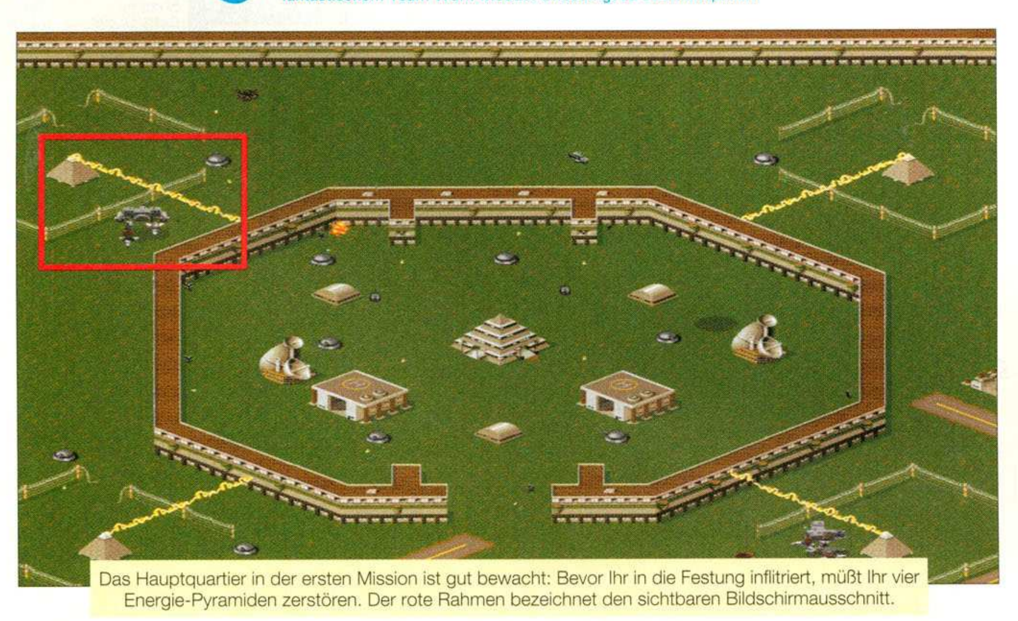
Vor jeder Mission wählt Ihr die Bewaffnung Eures Mechs: Mit Partikelkanone, Langstreckenraketen und sieben weiteren Waffensystemen nehmt Ihr es mit den feindlichen Robotern, Panzern und Geschütztürmen auf. Jede Mission entführt Euch auf einen anderen Planeten mit unterschiedlichen Witterungsverhältnissen: In der Polarwüste rutscht Euer Mech über Glatteis, auf einem Lavaplaneten überhitzen Feuerfontänen das Getriebe. Die Missionen sind im "Desert Strike"-Stil in Teilaufgaben gegliedert, die Ihr der Reihe nach erfüllt: Unter Zeitdruck zerstört Ihr feindliche Generatoren, spürt Radar-Störgeräte auf, kämpft Euch durch verhängnisvolle Minenfelder und stampft versteckte Stützpunkte in den Boden. Zerstört Ihr ein Waffenlager oder eine Mechwerkstatt, kommen Munitionskisten und Reparatur-Kit zum Vorschein, die Euren Mech für weitere Einsätze rüsten. Gegen Ende jeder Mission wird Euch dann alles abverlangt: Das schwer bewachte Hauptquartier der Allianz muß vernichtet werden. Damit Ihr Euch auf der Oberfläche nicht verirrt, klickt Ihr mit "Start" in eine Übersichtskarte, auf der Eure bevorstehenden Schlachtfelder mit roten Kreisen markiert sind. Von dort aus wählt Ihr auch Statistiken und einen Überblick Eurer Einsatzbefehle an. Erst wenn Ihr alle Teilmissionen erfüllt habt, gibt's ein Lob vom Chef und ein Paßwort. Fängt Euer Mech an zu glühen oder verbeulen Euch die Feinde die Karosserie, spielt Ihr mit einem von drei Leben direkt an Eurer Grabstätte weiter. *oe*

***Begleitet Euch ein Freund auf dem spannenden Feldzug, wird nicht abwechselnd oder mit zwei Mechs gekämpft, sondern zu zweit in einem Mech: Während der eine die Kampfmaschine durch das Gelände steuert, übernimmt der andere die Waffensysteme und ballert auf alles, was sich bewegt.***

Auf dem Eis-Planet zerlegt Ihr Radar-Störgeräte, in der Wüste stört Ihr die Energieversorgung des Gegners.

In den übersichtlichen Menüs wählt Ihr Eure Bewaffnung und sucht das nächste Ziel auf der Karte.

**FELD DER EHRE •** "Mechwarrior 3050" ist der Mega Drive-Variante ähnlich: Die Missionen sind fair und taktisch geprägt, die Endzeit-Grafik ist sauber animiert. Die Nintendo-Umsetzung ist etwas schneller als das Vorbild, was den Spielablauf jedoch nicht beeinflußt. Vorbildlich sind Kollissionsabfrage und Steuerung: Kein Pilot kann sich über einen unfairen Treffer beklagen, der Mech steuert sich präzise und pixelgenau. Aus dem Lautsprecher schallen krachende Ballergeräusche, klare Digi-Stimmen und prickelnde Endzeit-Melodien, die dem Kampfgeschehen zusätzlich Spannung verleihen. Nur eins vermißt der Baller-Fan: Gigantische Endgegner mit Laser-Kreuzfeuer und findigen Taktiken könnt Ihr nicht entdecken. "Mechwarrior 3050" ist ein ausgewogener Baller-Strategie-Mix mit fantastischem Team Work-Modus: Unbedingt zu zweit anspielen!



Das Hauptquartier in der ersten Mission ist gut bewacht: Bevor Ihr in die Festung infiltriert, müßt Ihr vier Energie-Pyramiden zerstören. Der rote Rahmen bezeichnet den sichtbaren Bildschirmausschnitt.




MBIT 16 | CODE 010 201 022 | ab 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACTIVISION |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | LAGUNA |

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 72 % |
| SOUND | 70 % |
| SPIELSPASS | 74% |

**Heroischer Strategie-Baller-Feldzug mit fairen Missionen, genauer Steuerung und interessantem Team-Work-Modus.**

**Andere Versionen**
In MAN!AC 12/94 (Seite 34) zeichneten wir das Mega-Drive-Vorbild "Battletech" mit 74% Spielspaß aus.

Entwickler: Namco, J

# Starblade alpha

Im Weltraum ist mal wieder Eure Hilfe gefragt: Mit einem waffenstarrenden Ein-Mann-Jäger startet Ihr gegen eine Horde unfreundlicher Außerirdischer, die sich mit Basisschiffen, Flottenverbänden und einem Todesstern der Erde nähern. Ihr pulverisiert Reaktoren, durchbrecht Energieschilder und jagt per Fadenkreuz und Laserkanone massenweise Raumschiffe in die Luft. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen der originalen Arcade-Version (vorberechnete Vektor-Grafik, die von CD eingespielt wird) und einer deutlich aufwendigeren Texturen-Variante, bei der Eure Tour durch detailliertere Flotten, Canyons und Reaktoren geht. Wen der vorab festgelegte Kurs nicht stört, bekommt ein kompromißloses Ballerspiel mit erstklassiger Grafik, wummerndem Sound und spannender Story. "Starblade alpha" eignet sich als Ballerspiel zwischendurch, ist aber schwerer als die 3DO-Version. *rb*


Anflug auf das Basisschiff: Hier wartet der Endgegner auf Euch.



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NAMCO |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| GRAFIK | 74 % |
| SOUND | 58 % |
| SPIELSPASS | 73 % |

Flaches Spielprinzip, aber technisch perfekt. Wer ein lineares Actionspiel sucht, ist bestens bedient.

**Andere Versionen**
Die 3DO-Version haben wir in MAN!AC 10/95 mit 73% Spielspaß bewertet.

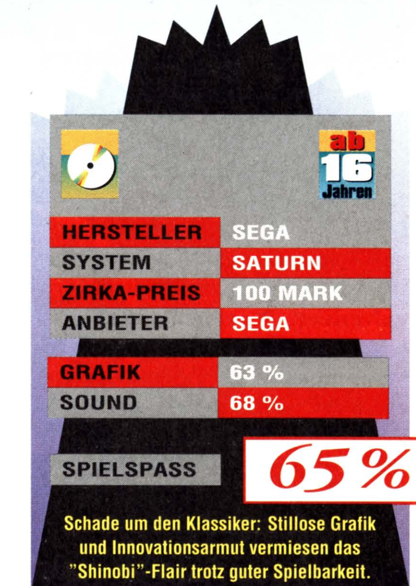
**Entwickler:** Sega, Japan

# Shinobi X

SATURN

Entgegen den gezeichneten Klassikern wählt Sega für die Saturn-Fortsetzung ein blutiges Digi-Szenario: Euer Kampfkünstler schlüpft in eine rote Plastik-Rüstung und sucht nach seiner Herzensdame. In gewohnter "Shinobi"-Manier tänzelt er durch horizontal scrollende Bergidyllen oder befreit futuristische Stützpunkte von Ninja-Heeren und schmierigen Mutanten. Wer vorher einen Zauberspruch eingesackt hat, verschmurgelt seine Widersacher mit Drachenodem; Ninjas ohne Magie-Extra zerschnitzeln die Gegner mit dem Katana oder landen mit einem klassischen "Shinobi"-Salto zwischen den Feinden. Außer seinen Gegnern haut Euer Ninja die Einrichtung in Stücke: Wandschirme und Laternen verbergen Extras, zerschlagene Ketten lassen Plattformen auf die Gegner plumpsen. Nach erfolgreichem Level-Abschluß zeigt eine FMV-Sequenz Eure mandeläugige Freundin und ihre Kidnapper. *rb*

***Für den deutschen Markt komponierte Sega neue Musikstücke. Anstatt nerviger Pop-Themen gibt's asiatische Hymnen mit Mystik-Touch. Auf Audio-Tracks wurde verzichtet: Die "Shinobi X"-Musik wird ins RAM geladen.***



ab 16 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 63 % |
| SOUND | 68 % |
| SPIELSPASS | 65 % |

**Schade um den Klassiker: Stillose Grafik und Innovationsarmut vermiesen das "Shinobi"-Flair trotz guter Spielbarkeit.**

Metzger-Ninja: Das rote Pixelblut und zersäbelte Körper wurden schonungslos übernommen.

**DIGI-REMAKE** • Als Fan der Mega-Drive-Version habe ich mich auf diese Fortsetzung besonders gefreut. Die saubere Steuerung und das unverwüstliche Metzel-Prinzip wurden mankofrei auf den Saturn portiert, dafür stören fantasieloses Level-Design und dröge Digi-Optik: Gezeichnete Sprites hätten besser zum mystischen "Shinobi"-Ambiente gepaßt, die schwachsinnigen FMV-Filme und schludrigen Sprites nerven mit B-Movie-Flair. Unter dem Strich bleibt eine enttäuschende Fortsetzung mit "Shinobi"-Bonus: Prima spielbar, aber langweilig.

**Andere Versionen**
Für das Mega Drive gibt es "Revenge of Shinobi" und "Shinobi 3" (in MAN!AC 11/93 mit 81% Spielspaß getestet), "Cyber Shinobi" erschien für das Master System. Handheld-Besitzer sehen sich nach dem ersten und zweiten Teil von "Game Gear Shinobi" um.

**Entwickler:** Namco, J

# Air Combat

PS

Keine Chance für aufdringliche Militärmächte: Als Jetpilot nehmt Ihr es in der Automatenumsetzung "Air Combat" mit einem anonymen Despoten-Klüngel auf, der mit MIG-Staffeln, Bombern und Kriegsschiffen über Euer Land herfällt. Je mehr Offensiven Ihr abwehrt, desto höher Euer Kontostand – mit dem Sold könnt Ihr Euch bis zu 14 verschiedene Düsenjäger kaufen, unter anderem auch Stealth-Fighter. Eure Missionen sind vielfältig: Einmal müßt Ihr den fliegenden Kommandostand "Air-Force-One" des Präsidenten beschützen, dann jagt Ihr auf der Suche nach einer geheimen Radarstation durch Canyons, später versenkt Ihr Kriegsschiffe im Meer. Ihr bekommt es mit reichlich Luftfeinden zu tun: Ob Kampfhubschrauber, MIG oder F-16 – Eure Gegner ziehen alle Register der modernen Kriegsführung. Den Simulationsaspekt des Spiels untermalen das realistische Head-Up-Display und authentische Manövrierungsprobleme.

***Der Zwei-Spieler-Modus von "Air Combat" ist etwas verunglückt: Statt mit Link-Kabel und zwei Monitoren tretet Ihr via Split Screen in einer Bergarena an. Wer den Gegner zuerst abschießt, hat gewonnen.***

ab 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NAMCO |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| ANBIETER | SONY |
| GRAFIK | 77 % |
| SOUND | 72 % |
| SPIELSPASS | 75 % |

**Kompromißloses Düsenjäger-Spektakel mit saftigem Simulationseinschlag. Reichlich Missionen & viele Flugzeuge.**




Nur wenn Ihr die gegnerischen MIGs abhängt und diesen Bomber zerstört, bleibt Euer Stützpunkt verschont.

**ABGEHOBEN** • Als "After Burner"-Veteran kommt mir "Air Combat" gerade recht: "Wipe Out" ist durchgezockt, die "Ridge Racer" stehen brav in der Garage, doch in die Luft gegangen bin ich schon lange nicht mehr. Ob Geschütztürme, Kommandobunker oder Brücken – nichts ist vor meinen Lenkraketen sicher. Wenn Ihr einmal oben seid und Euch mit dem Flugverhalten der verschiedenen Jäger angefreundet habt, werdet Ihr so schnell nicht zur Landung ansetzen: "Air Combat" garantiert Unterhaltung mit abwechslungsreichen Missionen und rasanter Grafik.

**Andere Versionen**
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwicklung:** Syrox Developments • **Produzent:** J. David Koch • **Design:** Michael Latham • **Programmierung:** Rob Brooks, Dominic Wood • **Grafik:** Mark Knowles, Eric Bailey, Jock Green • **Sound:** Martin Walker

# V.R. Trooper

MD

Die "Power Rangers" haben ausgedient – jetzt kloppen die "V.R. Trooper" auf RTL um die Wette.

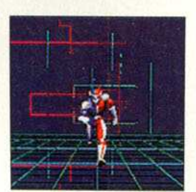
Die Story ist so belanglos wie der übliche Plot der B-Movie-Folgen: Eines Morgens taucht in der örtlichen Spielhölle der mysteriöse Automat "Reality Barrier" auf. Ehe die drei Superhelden JB Reese, Kaitlin und Ryan "Trash" sagen können, werden sie schon in den Automaten hineingezappt. Ihnen bleibt gerade noch Zeit, ihre "Transformation Virtualizer" zu aktivieren – und schon tretet Ihr als "V. R. Trooper" mit unglaublichen Spezial-Kräften gegen die Schergen des Automatenbeamers Grimlord an.

Um aus der digitalen Falle zu entkommen, müßt Ihr Euch im "Story Mode" an blechernem Kampfroboter, Magier und schwertschwingendem Decimator vorbei bis zum Obermotz durchschlagen. Im "VS-Mode" balgt Ihr Euch mit einem Mitspieler oder einem beliebigen Computergegner. *th*




*Die drei Trooper in Power-Kluft: JB Reese, Ryan und Kaitlin (von oben).*







Im "Kids"-Modus steht Ihr schon nach einer knappen halben Stunde vor dem Endgegner Grimlord

**WIEDERHOLUNGSTÄTER** • Schon die "Power Rangers"-Umsetzung "bereicherte" den Markt mit einem weiteren "SF"-Abklatsch. Das vorliegende Modul kann sich gerade noch im Mittelfeld behaupten: Die Charaktere sind sauber im Comic-Stil animiert, bei der Steuerung gibt's auch nichts zu meckern: Alle drei Special-Moves pro Prügelknabe lassen sich einwandfrei ausführen, sind jedoch nicht besonders einfallsreich und im "Kids"- und "Easy"-Modus sogar auf die X und Y-Knöpfe gelegt. Doch wer braucht 1995 noch einen solch hausbackenen Duell-Prügler?

**Andere Versionen**
Für andere Konsolen sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwickler:** Blue Sky Software, Australien

# Vectorman



Voller Überraschungen: Den Blauspausen an der Wand des Forschungszentrums entsteigen Kampfroboter.

Vectorman hätte sich vor dem Feldzug den Wetterbericht ansehen sollen: Im Schneesturm habt Ihr Mühe, die Attacken Eurer Gegner vorherzusehen.

MD

*Vectorman strotzt von grafischen und spielerischen Gags: Nach dem Einschalten der Konsole dürft Ihr die Neon-Lichter im Sega-Logo erlöschen lassen. Stellt Euch in die Mitte des Bildschirms auf das Logo und ballert nach rechts oben (Bild). Habt Ihr die versteckte Bildröhre zerstört, kommt ein Extra zum Vorschein, das Ihr sofort einsammelt. Nun lädt sich Euer Roboter mit Energie auf, die Ihr per Knopfdruck in eine gewltige Explosion verwandelt.*




Rosige Aussichten für Roboter: Nachdem die Umwelt zerstört und das Klima ruiniert wurde, flieht der Mensch ins All. Nur ein paar Forst-Androiden läßt die Menschheit zurück, Maschinen, die Regeneration und Neuaufbau der Natur unterstützen sollen. Doch die Einheit mit dem provokanten Namen "Warhead" hat anderes im Sinn: Der Blechhaufen befestigt unseren Heimplaneten zum privaten Militärstützpunkt. Als "Vectorman" ist es Eure Aufgabe,den einst blauen Planeten zurückzuerobern. "Vectorman" bietet Euch zwei Perspektiven: In den Jump'n'Run-Abschnitten steuert Ihr Euren Helden von der Seite durch verzwickte Labyrinthe, die meist auf mehreren Pfaden durchquert werden können. Ihr sammelt Extrawaffen, Bonusenergie und Energiecontainer, ballert auf Elektro-Bienen und mechanische Fische und duelliert Euch am Levelausgang mit Kampf-Helikoptern oder Blechbären. In den kurzen Draufsicht-Levels sammelt Ihr am Schießstand Bonus-Punkte oder kämpft gegen einen Endgegner: In schwindelerregender Höhe durchlöchert Ihr auf einem Bahngleis die Greifarme eines hangelnden Mechs, feuert im Wirbelwind auf einen Roboterkopf oder nehmt auf dem Boden die Schuhsohlen eines Metall-Riesen unter Beschuß. Jeder Abschnitt muß innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits durchquert werden. Vertrödelt Ihr Eure Zeit in Bonus-Räumen, müßt Ihr einen Container mit Bonus-Minuten aufspüren. Wer nicht rechtzeitig am Ausgang erscheint, verliert ein Leben: Continues oder Paßwort kennt "Vectorman" nicht. *oe*

**MATERIALSCHLACHT** • "Vectorman" stellt sich der harten Jump'n'Run-Konkurrenz mit effektgeladener Grafik, ausgetüfteltem Level-Design und brillianter Steuerung: Selten sah man auf dem Mega Drive einen so fein animierten Helden, der pixelgenau durch wüste Schneestürme und rasende Parallax-Wolken ballert. In den verzwickten Levels findet Ihr nach vielen Spielstunden noch versteckte Bonus-Nieschen – Vectormans Verwandlungsmöglichkeiten bringen zusätzlich Abwechslung ins Spiel. Grafische Gags wie z.B. drei Autoreifen-Männchen, die sich zu verschiedenen Endgegnern formieren, lassen auch die Lachmuskeln nicht im Abseits. Die splitternden Digi-Geräusche klingen überraschend klar, die wirbelnden Techno-Pop-Tracks stacheln den Spieler auf. "Probotector", "Earthworm Jim" und den "Gunstar Heroes" kommt der Roboter bedrohlich nahe.




Mit dem passenden Extra verwandelt Ihr Euch in Amöbe, Bombe oder Rennwagen.

Habt Ihr fleißig Gegner geplättet, Sterne gesammelt und Bildröhren zerstört, kassiert Ihr am Levelende Punkte.

In den kurzen Draufsicht-Leveln verteidigt Ihr Euch gegen angreifende Mechfüße (oben) und Torpedos (unten).




16 BIT — ab 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 83 % |
| SOUND | 78 % |
| SPIELSPASS | 80 % |

Buntes Tekno-Jump'n'Shoot mit verschlungenen Levels, massig Spezial-Effekten und hervorragender Spielbarkeit.

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

# HIER SPIELT DIE ZUKUNFT




Erleben Sie Neues von der Spielefront!In CD PLAYER lesen Sie alles, was Sie über die Sony Playstation, Sega Saturn plus, 3DO-Geräte von Panasonic und Goldstar wissen müssen. CD PLAYER - das aktuelle Sonderheft von PC PLAYER - vergleicht die Hard- und Software der neuen High-End-Systeme kritisch, überzeugend und eindeutig mit dem PC .

CD PLAYER sagt Ihnen, welche Spiele für alle Systeme bis Weihnachten erhältlich sind.

❑ **JA, ich möchte das aktuelle PC PLAYER Sonderheft 'CD-Player'.**

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle einfach und bequem per Bankeinzug

_____ CD PLAYER Stück für je DM 9,80 _____ DM
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) 4,- DM
Gesamtsumme: _____ DM

Konto-Nr. _____ BLZ/Bankverbindung _____

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt Sendung bei).

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

**Coupon ausschneiden und einsenden an:**
**PC PLAYER**
**Leserservice CSJ,**
**Postfach 14 02 20,**
**80452 München.**
**Oder faxen 089/ 20 24 02 15**

## AB SOFORT IM HANDEL

**ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN**




BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

*Die Würfel sind gefallen, die Gewinner-Karte von der Glücksfee unter 1904 Einsendungen ermittelt (Tusch). Zu einem der ersten Ultra-64-Spieler küren wir Jan Marcus Paech aus Bohlsen – zu "Yoshi's Island" schmetterte der 16jährige noch ein beherztes "Nein". Sobald wir die ersten Ultra-64-Geräte in die Hände bekommen, geht eine Konsole umgehend an Deine Adresse, Jan! Die Grafik unten zeigt Euch das endgültige Ergebnis. Ja-Stimmen gesamt: 1337, Nein: 567.*

## Technik-Chaos

Eure Zeitschrift ist zwar gut, aber etwas muß ich doch bemängeln: In MAN!AC 10/95 schreibt Ihr, daß die Playstation 33 MIPS und eine Taktfrequenz von 33,8 MHz hat. In der 11/95 wurden daraus "je 25 MIPS" (was ich nicht verstehe) und eine Taktfrequenz von 28,6 MHz. Könntet Ihr Euch mal entscheiden? Und es gibt noch etwas zu nörgeln: Die Playstation soll 1.500.000 Polygone pro Sekunde berechnen, Ihr behaubtet jedoch, daß es nur 360.000 Polygonen pro Sekunde wären. Was ist nun richtig?

Mirco Gebert, Cuxhaven

Nicht nur Mirco sind die abstrusen technischen Angaben in unserem Next-Generation-Finale aufgefallen: Die Verwechslung der Saturn- und Playstation-Daten ist uns superpeinlich; beachtet aber bitte, daß nur die Spalten "CPU" und "Co-Prozessoren" vertauscht wurden, der Rest (Allgemeine Daten, Speicher, Zubehör) wurde korrekt gedruckt. Am Polygon-Gefeilsche beteiligen wir uns nicht, deshalb findet Ihr dazu in der angesprochenen Tabelle keine Angabe. Die Anzahl der Polygone ist von Texturen, Shading und anderen Faktoren abhängig, so daß Ihr mit einer Zahl von 1.500.000 kaum etwas anfangen könnt. Auch die 360.000 Polygone, die Sony im europäischen Entwickler-Kit angibt, sind eine schwammige Größe, mit der wir nur ungern argumentieren.

## Ultra 64

In der Oktober-MAN!AC habt Ihr in Bezug auf das Ultra 64 von einer Modulkapazität von 64 bis 512 MBit gesprochen. Wie wird Nintendo vertretbare Modulpreise realisieren, wenn schon ein 160-MBit-Modul für das Neo Geo fast 400 Mark kostet? Warum ist beim Erstauslieferungstermin für die Konsole immer nur von den USA und Europa die Rede – wird der japanische Markt diesmal erst später bedient?
Noch eine Bitte: Könntet Ihr bei Spielen, die zwar in einer PAL-Version, nicht aber in Deutschland erscheinen, statt "nicht geplant" einen speziellen Vermerk in den Testkasten schreiben?

Ralf Niedzwietz, Kalkreuth

Auch wenn Deine Frage die Modul-Problematik gut einfängt, kannst Du ein Neo-Geo-Modul nicht mit kommenden Ultra-64-Carts vergleichen: An den SNK-Preisen ist u.a. die geringe Auflage der Spiele schuld. Preislich ist's ein Unterschied, ob 10.000 oder eine Million Stück hergestellt werden – je mehr Einheiten, desto günstiger. Um die 16-Bit-Modul-Preise auch in Ultra-64-Zeiten zu halten, verbot Nintendo den "Dream Team"-Herstellern vorerst, Spiele zu entwickeln, die größer sind als 64 KBit. Erst im Lauf der Zeit werden die Spiele umfangreicher. Zur zweiten Frage: Das Ultra 64 wird erst in Japan, danach in USA und Europa ausgeliefert.
Eine Änderung im Import-Testkasten ist nicht sinnvoll, da Spiele die zwar in PAL, aber nicht in Deutschland erscheinen, äußerst selten sind.

## CD inside

Als Playstation-Neukunde bemerkte ich, daß ich die schwarzen CDs auf einem Audio-Player spielen kann – meist folgen nach dem Datentrack die Musikstücke. Überrascht war ich, als ich "Wipe Out" in das PC-CD-ROM legte: Die Windows-konformen Dateien und Verzeichnisse lassen sich mit einem Editor lesen, z.B. SYSTEM.CNF und LOG.BAK, sowie alle Dateien, die auf "inf" enden. Auf der Playstation-CD sind wiederum Audio-Tracks, "txt"-Files und Dateien, die man mit einem Hex-Editor betrachten kann. In deren Header steht u.a., für welche Region das Programm entwickelt wurde. Hat es schon jemand geschafft, die Grafik-, Film- und Tondateien auf einem PC zu betrachten?
Was kostet ein Playstation-Entwicklungssystem? Ich vermute, es handelt sich dabei um einen PC mit CD-Rekorder und tonnenweise Tools.
Warum gibt es keinen Playstation-Emulator auf PC?
Sony möchte weder Photo-CD noch MPEG-Decoder anbieten. Was hindert die Fremdanbieter daran, so etwas zu entwickeln?

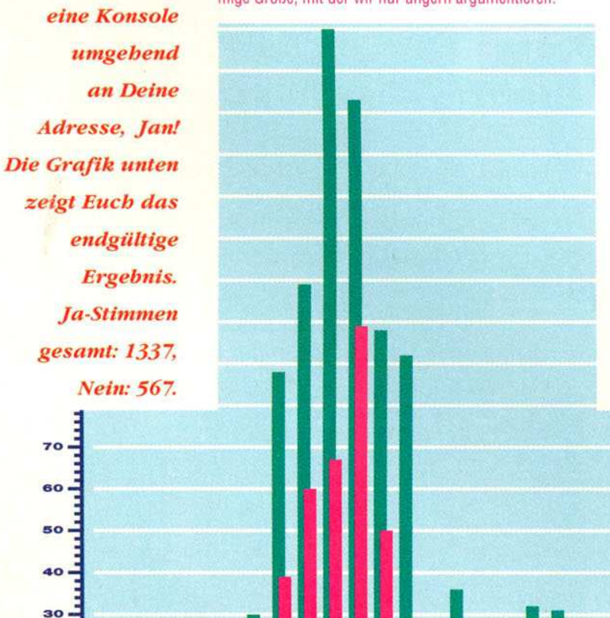
Thomas Martens, Essen

Ein Playstation-Entwicklungsausstattung umfaßt PCs, CD-ROM-Equipment (kostet über 10.000 Mark), "Debugging"-Station (1000 Mark) sowie massenhaft Software für Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten (20.000 Mark und mehr). Selbst wenn Du Deinen Eltern das Kleingeld abschwatzt, wird's nicht leicht, in die Entwickung einzusteigen: Sony verkauft die Hard- und Software nur an etablierte Hersteller und Programmierteams, nicht aber an Privatpersonen. Ein Playstation-Emulator ließe sich wiederum nur auf einem System realisieren, das der Sony-Hardware um ein Vielfaches überlegen ist – frag uns in zehn Jahr noch einmal. Eine 3DO-Blaster-ähnliche PC-Steckkarte ließe sich realisieren, müßte aber fast alle Bauteile der Playstation enthalten und wäre somit kaum billiger als eine Playtstation-Konsole.

## Spartenkonsolen



Die Lobeshymnen, die ich Euch schon zu VG-Zeiten zukommen ließ, möchte ich nicht wiederholen. Die




**Endergebnis: Wer will Mario?**

Zu grünen Balken sind jene Leser zusammengefaßt, die mit Mario & Yoshi losziehen.



Die roten Balken zeigen die Einsendungen, die sich gegen Mario ausgesprochen haben.

## ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

*Street Fighter Alpha und Marvels X-Men werden anfang nächsten Jahres die Playstation beimsuchen.*

*Ist Sonic tot? Von vereinzelten Game-Gear-Auftritten ist kein neues Mega-Drive-, 32X- oder gar Saturn-Spiel um den sprintstarken Igel angekündigt.*

*Street Fighter-Comics sind in Japan und in den USA erschienen. Die lesenswerte Fernost-Version von Masaomi Kanzaki ist in deutsch beim Bastei/Lübbe-Verlag erschienen (und in gutsortierten Zeitschriften- und Comic-Geschäften erhältlich), der wesentlich schwächere US-Comic ist bislang noch nicht ins Deutsche übersetzt worden.*

*Nicht jeder Fernseher mit Scart-Buchse ist automatsch RGB-kompatibel. Oft liegt an der Buchse nur ein AV-Signal an. Fragt vor dem Kauf den Händler, welches Signal der Eingang versteht. Scart-Umschalter, an die Ihr zwischen drei und fünf Konsolen oder Videorekorder anschließen könnt, sind bei einigen Fachhändlern zu haben.*

Objektivität (davon abgesehen, daß einige von Euch mit dem Mario-Virus infiziert sind) und die Aktualität habt Ihr Euch bewahrt. Da Ihr über alle Systeme umfassend informiert, habe ich einige Fragen zu exotischeren Konsolen: Was gibt's über die Turbo Duo und die Arcade Card zu berichten?
Werden für den Jaguar nun Sega-Spiele entwickelt oder war das ein Aprilschrerz der Presse? Und wo bleiben die Tests zu "Flashback", "Dactyl Joust" und "Space War 2000"? H. Schönemeier, Hannover

Für PC-Engine & Verwandtschaft sind in Japan 636 Spiele erschienen. In den letzten Monaten ging der Titelausstoß deutlich zurück, lediglich Hudson und NEC liefern neue Software. Neben vielen Adventures mit leicht bekleideten Kulleraugen-Mädchen sind Actionspiele nahezu ausgestorben. Pro Monat erscheinen zwei bis vier neue Titel, davon unterstützen 20% die Arcade Card. Für das Jaguar werden keine Sega-Spiele erscheinen, "Flashback" und "Joust" sind nahezu fertiggestellt & werden demnächst ausgeliefert, "Space War 2000" wird voraussichtlich nicht mehr


Thomas Unterthurner, Italien

## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
**Gastautoren:** Heinrich Lenhardt (hl), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

**Die Redaktion erreichen Sie unter** Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

**Layout:** Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
**Titelgestaltung:** Andrea Danzer
**Titelartwork:** "Pinocchio", © Disney/Nintendo
**Illustration:** Roger Horvath
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich
**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM
**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
**Vertrieb Handel:** MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
**Lithographie:** Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
**Druck:** ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg



Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

# 8-BIT REPLAY

## DAS FARB-WUNDER
# MASTER SYSTEM

**SEGA MASTER SYSTEM**

Hersteller: Sega, Japan
Erscheinungsjahr: 1985
Erstes Spiel: Hang-On
Spieleentwicklung bis: 1995
Anzahl der Spiele: um die 260
Im Schatten des NES: Zweitrangige 8-Bit-Konsole mit vielen Farben, flackernden Sprites & witzigem Zubehör.

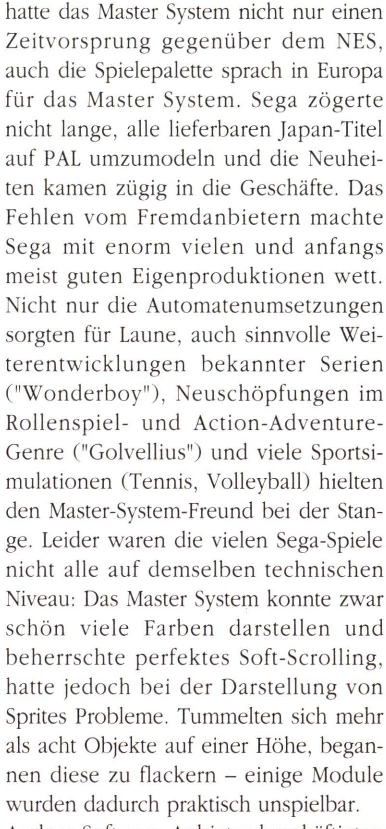



*Neben dem typischen Modulschacht für normalgroße Cartridges (Kapazität zwischen einem und vier MBit) konnte man Scheckkarten-kleine Cards mit 256-KBit-Spielen einschieben. Allerdings ging Sega schon nach einem halben Jahr dazu über, nur noch große Module auszuliefern, und so gibt's ausschließlich Oldies auf den putzigen Cards.*




Gerade als sich Deutschland vom Zusammenbruch des Videospielmarktes 1984 erholt hatte, wagte Sega die Einführung einer Next-Generation-Konsole: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1986 tauchte das Master System in Elektronik-Fachmärkten und Kaufhaus-Ketten auf. "Choplifter" und "Hang-On", "Super Monaco GP" und "Great Tennis" sollten die Bildschirm-Spieler wieder aus der Reserve locken. Mit rund 300 Mark war der Preis des Grundgerätes relativ niedrig angesetzt, auch die Module kosteten nur zwischen 60 und 90 Mark. Ein knappes Jahr nach der Einführung wurde der Cartridge-Preis sogar auf 40 bis 80 Mark gesenkt, später ging er wieder hoch, bis schließlich Fremdanbieter bis zu 120 Mark für ein Spiel verlangten.

In Japan veröffentliche Sega die Konsole bereist 1985 ("Sega Mark III") und lieferte sich einen heißen Kampf mit dem Nintendo Entertainment System, den jedoch Nintendo in Fernost und etwas später auch in den USA im Verhältnis von 80:20 klar für sich entscheiden konnte. Anders in Europa: Anfangs hatte das Master System nicht nur einen Zeitvorsprung gegenüber dem NES, auch die Spielepalette sprach in Europa für das Master System. Sega zögerte nicht lange, alle lieferbaren Japan-Titel auf PAL umzumodeln und die Neuheiten kamen zügig in die Geschäfte. Das Fehlen vom Fremdanbietern machte Sega mit enorm vielen und anfangs meist guten Eigenproduktionen wett. Nicht nur die Automatenumsetzungen sorgten für Laune, auch sinnvolle Weiterentwicklungen bekannter Serien ("Wonderboy"), Neuschöpfungen im Rollenspiel- und Action-Adventure-Genre ("Golvellius") und viele Sportsimulationen (Tennis, Volleyball) hielten den Master-System-Freund bei der Stange. Leider waren die vielen Sega-Spiele nicht alle auf demselben technischen Niveau: Das Master System konnte zwar schön viele Farben darstellen und beherrschte perfektes Soft-Scrolling, hatte jedoch bei der Darstellung von Sprites Probleme. Tummelten sich mehr als acht Objekte auf einer Höhe, begannen diese zu flackern – einige Module wurden dadurch praktisch unspielbar.



Andere Software-Anbieter beschäftigten sich erst Jahre nach der Europa-Einführung mit dem Master System. Aus den USA und Japan kam so gut wie gar nichts (Ausnahmen: Parker ("Montezuma's Revenge") und Tecmo ("Solomon's Key")), nur England wagte sich auf Sega-Terrain: Mit guten Spielen tat sich u.a. Tecmagik hervor ("Populous", "The Newzealand Story"), U.S. Gold entwickelte gar bis Mitte '95. Dieses vereinzelte Engagement änderte jedoch nichts daran, daß das Master System von der Qualität und Quantität der Sega-Titel lebte. Sega hatte immer mal wieder einen Spielspaß-Durchhänger, und mit zunehmender Bedeutung des NES verlor das Master System auch in Deutschland die Führungsrolle. Daran konnte das neu designte, aber technisch identische Master System 2 aus dem Jahre 1992 nichts ändern: Bei dem preiswerten Update (wurde gegen Ende für knapp 100 Mark inklusiv eingebautem Spiel gehandelt) fehlte nicht nur der beliebte RGB-Ausgang des Originals, der zweite Modulschacht für die kleinen Cards fiel ebenfalls dem Sparprogramm zum Opfer.




Im Gegensatz zum Original-Master-System (linkes Bild) hatte das technisch identische Master System 2 (oben) keinen RGB-Ausgang.

**DIE BESTEN SPIELE**

| | |
|---|---|
| **Wonderboy: Dragon's Trap** | Ein spätes Meisterwerk: Brillantes Action-Adventure mit dem ehemaligen Plattform-Jüngling. |
| **Lucky Dime Capers** | Stellvertretend für alle prächtigen Disney-Hüpfspiele, diesmal mit Donald. Tolle Grafik, 1a-Spielspaß. |
| **Phantasy Star** | Grafisch opulentes Rollenspiel mit packender Story und spannenden Kämpfen. Besser als die Sequels. |
| **Powerstrike (Aleste)** | Trotz Hanrdware-Mängel technisch und spielerisch hochkarätiger Vertikal-Scroller von Compile. |
| **Alex Kidd in Miracle World** | Aufwendiges Jump'n'Run mit cleveren Rätseln. Auftakt zu einer später enttäuschenden Kidd-Serie. |

An der Zubehör-Front war Sega schon immer sehr rege: Die Lichtpistole gab's kurz nach dem Start, qualitativ hochwertigen Ersatz für das matschige Original-Joypad leider nicht. Dafür lieferte Sega 1988 eine 3D-Brille aus, die jedoch nur von sieben Spielen unterstützt wurde. Der Effekt war gar nicht mal so schlecht, doch auch dieses 3D-Konzept konnte sich nicht durchsetzen. *mg*

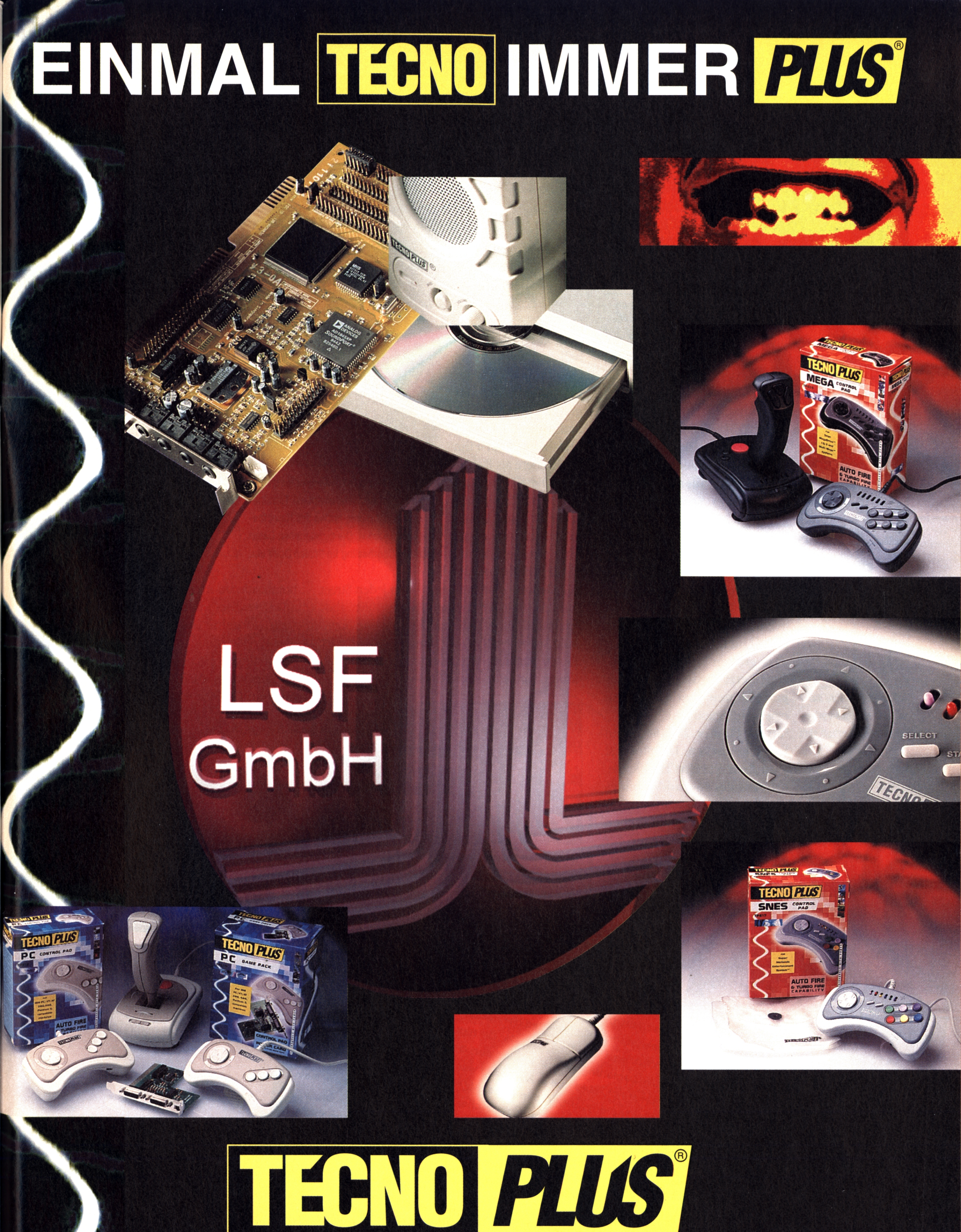
Fantasy Zone: Eines der ungewöhnlichsten und besten Ballerspiele.



Championship Hockey: Eines der letzten und übelsten Sportspiele.



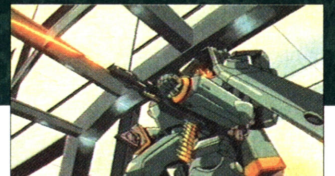

Alf: Eines der seltensten und schlechtesten Geschicklichkeitsspiele.


EINMAL TECNO IMMER PLUS®
LSF
GmbH
TECNO PLUS
MEGA CONTROL PAD
AUTO FIRE
SELECT
TECNO PLUS
SNES CONTROL PAD
AUTO FIRE
TECNO PLUS
PC CONTROL PAD
AUTO FIRE
TECNO PLUS
PC GAME PACK
TECNO PLUS®

ANIME

# Madox-01

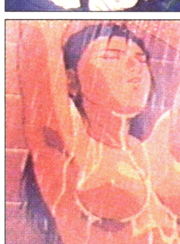
Ein wenig durchgeknallte Mech-Action gefällig? Madox-01 ist der neuste Kampfanzug für den Bodenkrieg: Feuerfest und mit moderner Waffentechnik hochgerüstet. Im Inneren des Prototypen sitzt der neugierige Lausejunge Koji, der die Kontrolle über die mächtige Maschine verloren hat und verzweifelt versucht, ein Date mit seiner großen Liebe Shinjuku einzuhalten. An seine Fersen heftet sich der fanatische Leutnant Kilgore und die Madox-Mechanikerin Elly, die ihre Erfindung dem vermeintlichen Dieb entreißen will. "Maddox-01" steht für 41 Minuten schonungsloser Baller-Action, cholerische Ausbrüche, technisch



ANIME

# Street Fighter 2

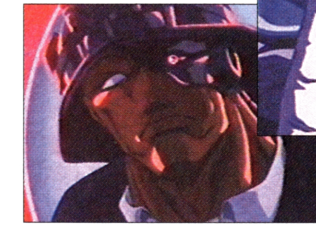
Nach der Realfilm-Blödelei "Street Fighter" mit Jean-Claude Van Damme hat sich der englische Verleger Manga dazu entschlossen, die Ehre der Straßenschläger in der westlichen Filmwelt wiederherzustellen. Diesmal stürmen Ryu & Co im Anime-Format Euer Fernsehzimmer: Imperator Bison analysiert in den Straßenduellen die Kampfstärke aller Turnierteilnehmer des Spiels, um den geeigneten Gegner für seinen Erzfeind Ryu zu finden. Mit Hilfe von Sagat, Vega und Balrog entführt er Ryu's Kumpel Ken und unterzieht diesen einer totalen Gehirnwäsche. Ryu trommelt seine Freunde Guile und Chun Li zusammen, die ihn zum großen Duell begleiten. Dort hetzt Bison den umprogrammierten Ken auf seinen einstigen Freund Ryu.



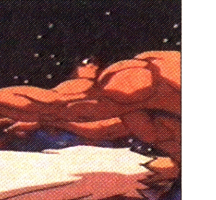
Während sich Ryu auf seinen Feuerball vorbereitet (oben), erholt sich Chun Li mit einer heißen Dusche.

"Street Fighter 2" läßt Euren Fernseher beben: Die Story ist zwar flach wie eine Handkante, für Fans des Joypad-Vorbildes ist das jedoch irrelevant. Euch erwartet Prügel-Action nonstop. In den unerbittlichen Zweikämpfen findet Ihr alle Krieger der "Super Street Fighter 2"-Version wieder, der geheime Endgegner der "Turbo"-Variante lungert in einer Szene ebenfalls im Hintergrund herum.

Dragon-Punch, Feuerball und Sonic Boom wurden übergangslos in die Kampfchoreographie übernommen und wirken im Gegensatz zum Real-Film alles andere als lächerlich: Die Kämpfe lassen Euch durch schnelle Schnitte und Kameraschwenks vor Spannung erstarren. Als besonderen Bonus erfüllt Capcom den feuchten Traum jeden Street Fighters: In einer andächtigen Minute dürft Ihr Chun Li bein Duschen beobachten. Obendrein spendiert Euch die aufwendige Schlägerei 100 Minuten Walt Disney-würdige Animationen, funkelnde Farb-Spielereien und eine bombastische Atmosphäre. Nur Nippon-Fans mit Laserdisk-Erfahrung finden einen Grund zum Nörgeln: Der fantastische Original-Soundtrack wurde gegen Ami-Bands aus der reichhaltigen Sony-Kollektion ausgetauscht. Zu den knüppelharten Matches musizieren "Alice in Chain", "KMFDM" und "Transglobal Underground". *oe*



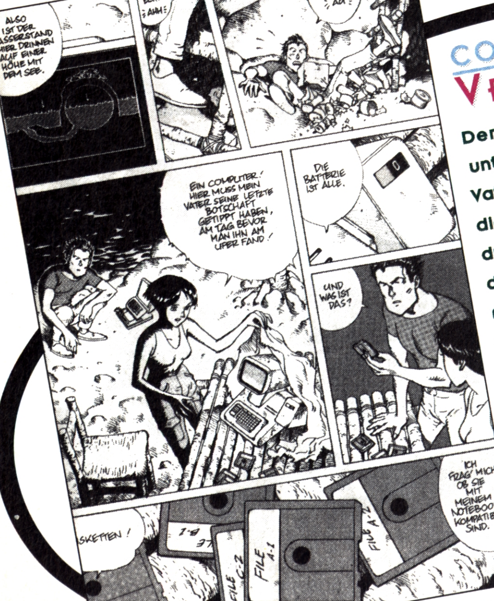
Während sich Blanka in Zangief festgebissen hat (rechts), beobachtet ein Terminator aus der Bison-Armee das Kampfgeschehen (oben). Die gewonnenen Daten setzt der Oberfiesling im finalen Duell ein.



Nur Ryu kann ihn schlagen: Fei Long ist im "Street Fighter 2"-Anime ein überheblicher Kung Fu-Artist, der seine Gegner mit Hohn und Hieben aus der Arena jagt.



Manga/ACOG,
100 Minuten,
englisch,
ab 15 Jahren

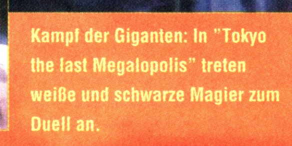




COMIC

## Version

Der vertrottelte Privatschnüffler Mitsuru Happo unterstützt die junge Eiko bei der Suche nach ihrem Vater, dem kauzigen Forscher Dr. Higure. Seitdem die Regierung seinem Projekt den Geldhahn zugedreht hat, ist Higure in Australien verschollen – und mit ihm der Top-Secret-Bio-Chip Egos. Als Hap und Eiko die zur Nixe mutierte Intelligenz im australischen Torrens-See aufspüren, meldet ein Verbrechersyndikat Interesse an. Sakaguchi verzichtet auf rasante Bildfolgen und grafische Experimente. Stattdessen erzählt er seine sozialkritische Zukunftsvision mit konventionellem Layout, die Zeichnungen orientieren sich an französischen Serien. Für Comic-Liebhaber ein Kulturgut, für Manga-Fans eine enttäuschende Serie ohne Kulleraugen-Flair. Die ca. 130 Seiten starken Schwarz/Weiß-Bände erscheinen in Deutschland bei Edition Comic-Speedline. *rb*



Kampf der Giganten: In "Tokyo the last Megalopolis" treten weiße und schwarze Magier zum Duell an.

FILM

## Tokyo the last Megalopolis

**Olli's Lieblings-Anime erreicht die MAN!AC-Redaktion in der Real-Version. Die geheimnisvolle Geschichte nach einem Roman von Hiroshi Aramata entführt Euch ins Reich des Okkultismus: Erzmagier Kato beschwört den Geist von Marakado Taira, einem mächtigen Krieger, der vor 1000 Jahren das Zeitliche segnete. Mit der Macht von Marakado will der Hexer die japanische**

REAL-

ausgereifte Animationen und Slapstick-Blödeleien. Für Mech-Fans jeden Alters der etwas andere Stahlriesen-Streifen. oe

Für jeden was dabei: "Street Fighter 2" verbindet verbissene Zweikämpfe mit ulkigen Slapstick-Posen.

Die finale Beschwörung von Masakado kostet Kato seine gesamte Geisteskraft.

# Asian Cinema



nen Pappmascheberg, a[illegible]dem Nebelmaschinen ab[illegible]hselnd Rauch blasen. Daß die Mon[illegible]r von Alien-Erfinder H. R. Giger gestal[illegible] wurden, ist schwer zu glauben: Solch billige Gummi-Würmer findet Ihr nicht mal in "Godzilla". Die mystischen Geheimnisse, wie das Rätsel um Keiko's Vater, wurden wegrationalisiert, der überraschende Schluß mit der Liebe

Hauptstadt Tokyo zerstören. Ihm gegenüber steht die Schutzpatronin von Tokyo: Das junge Mädchen Keiko, das schließlich Teil der Macht von Kato wird. Der fiese Zauberer sendet Dämonen und Erdbeben, doch die Einwohner halten stand. Um die Stadt endgültig zu vernichten, lenkt Kato den Mond aus seiner Umlaufbahn auf die Erde zu, um mit dessen Anziehungskraft Tokyo aus dem Boden zu reißen.

Für "Tokyo the last Megalopolis" zeichnet sich das gleiche Film-Team verantwortlich , das schon die grauenvolle Realverfilmung von "Wicked City" schuf. Der Film enthält nicht den Hauch des unheimlichen Anime-Flairs: Die Charaktere agieren gestelzt und teilnahmslos, die Spezial-Effekte beschränken sich auf billige Stop-Motion-Tricks. In besonders lächerlichen Szenen wurden über den Realfilm eine rucklige Animation gelegt, in der zum Beispiel ein Papierfetzen durch die Luft fliegt. Am peinlichsten wird's bei der finalen Beschwörung von Masakado: Ihr erblickt den unsicher wirkenden Kato-Verschnitt vor einem brau-

Der "Alien"-Erfinder schleimt zurück: Die phallischen Würmer und ekligen Gnome entstammen den Gehirnwindungen des schweizer Surrealisten H. R. Giger.

zwischen Kato und der weißen Zauberin Tatsumi fehlt ebenfalls. Als Trash-Kasperei kann "Tokyo the last Megalopolis" noch durchgehen, die bedrückende Klasse des vierteiligen Anime-Vorbilds erreicht der billige Film nicht.

Manga/ACOG, 102 Minuten, englisch, ab 15 Jahren



# SURFIN' FRANKFURT

## 47. FRANKFURTER BUCHMESSE

**CD-ROM etabliert, WWW-Publikationen im Aufwind – digitale Medien gewinnen für deutsche Verlage an Bedeutung.**



Laßt Euch von der CD im aktuellen Logo der Frankfurter Buchmesse nicht täuschen. Auch wenn die Verlage die Bedeutung der digitalen Medien begriffen haben und fröhlich experimentieren, ist die altehrwürdige Bücherschau vom Status einer trendbestimmenden Multimediamesse weit entfernt. Die CD-ROM als Speichermedium für unterschiedliche Inhalte hat sich bewährt, überrascht aber kaum mit Innovationen. Beliebt sind Enzyklopädien und Dokumentationen in Wort und Sprache, Bild und Animation. Zumindest haben professionelle CD-Produkte wie die von Pixelpark für Ravensburger/Burda entwickelte "Bitte nicht stören!"-Aufklärungs-CD-ROM und Bertelsmann "Chronik des 20. Jahrhunderts" die stümperhaften Multimedia-Gehversuche der letzten Jahre verdrängt. Trotzdem können die Verleger beruhigt registrieren, daß aus dieser Richtung keine Gefahr für den Printbereich droht.



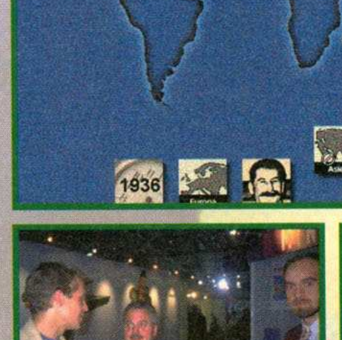


Die Online-Konkurrenten Burda ("Europe Online", oben) und Bertelsmann ("AOL", unten) lockten potentielle Informationsanbieter und Kunden mit Terminals und virtuellen Cafes.

Brisanter ist das WWW, das nach der Software-, Film- und Musik-Branche nun auch die Buchverlage entdecken. Bertelsmann und Burda präsentierten auf ihren Ständen Online-Lösungen und wollen mit durchschaubarer Benutzeroberfläche und seriöser Präsentation Third-Party-Inhaltsanbieter in die Online-Welt locken. Während AOL noch von einem Europastart in diesem Jahr spricht, ist der bundesweite Start des Burda-Projekts Europe Online auf das nächste Jahr verschoben.

In der Halle für elektronische Medien, in der sich auch die Online-Adepten tummelten, erinnerte nichts an den Bücherwald der umliegenden Räume: Ein komplettes Fernsehstudio war installiert, Monitorwände zeigten CD-Titel, Online-Terminals luden zum Trip ins WWW. Unter den Software-Herstellern zeigten u.a. Mindscape und Philips neue Spiele und Infotainment-Titel. Bomico, schon im letzten Jahr mit mächtigem Stand präsent, verteidigte mit Lizenz- und Eigenproduktionen seine Edutainment-Führung. Die Kelsterbacher publizieren CD-ROM-Enzyklopädien und Lernprogramme des französischen Medienunternehmens Matra Hachette und der amerikanischen Knowledge Adventures. Für Bomico haucht Marc Canter der interaktiven Musik-CD-ROM neues Leben ein: Mit "Meet Media Band" verknüpft der "Macromind Director"-Schöpfer Clips, Sound-Schnipsel und Multimedia-Tools zu einer Umgebung, in der sich kreative Popfreunde sofort heimisch fühlen. *wi*

Die CD-ROM hat sich als seriöses Informationsmedium etabliert. Rechts Bertelsmanns "Chronik des 20. Jahrhundert" – im Konzept durchdacht, unaufdringlich präsentiert.



Glaubt an die Zukunft der deutschen Spieleentwicklung: Sunflowers' Arne Peters (rechts) reiste mit dem Bomico-Management zur Messe. Auch Mindscape präsentierte PC-Spiele: Geschäftsführer Gerd Körnig im Gespräch mit MAN!AC, ganz rechts versucht Product Manager Stefan Schmitt dem neugierigen Blick der Kamera zu entgehen (oben).



Alte und neue Medien unter einem Dach: Mit Viacom-Pressereferent Ulrich Mühl und CIC-Key-Accounter Volker Diedrich plauderten wir über Spiel- und Videofilm-Distribution und mögliche Synergieeffekte.

## NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS

DIGITAL VIDEO

### High-Density-Einigung

**Nach monatelangen Verhandlungen und Gesprächen mit Vertretern der Film- und Computerindustrie haben sich im Streit um den High-Density-CD-Standard die beiden konkurrierenden Parteien geeinigt. Die Vorteile der MMCD (von Philips und Sony entwickelt) und der SD-CD (Toshiba/Time Warner) sollen nun in einem einzigen Format zusammengefaßt werden.**

**Das neue Format ist abwärtskompatibel zu gängigen CD-Standards (Audio, CD-ROM, Video CD und CDi) und wird in mehreren Größen bis vorerst knapp 10 Gigabyte (80.000 MBit) gefertigt. Erste Abspielgeräte und HD-Software (Filme, Musikvideos, später auch PC-Software und Spiele) werden voraussichtlich schon 1996 vermarktet.**

ONLINE

### AOL macht mobil

**Der von Bertelsmann initiierte Europa-Ableger des kommerziellen US-Netzwerks American Online (AOL) durchläuft seit Sommer eine Testphase. Mit einer 50%-Beteiligung an der Berliner Pixelpark GmbH (Labels: Musicpark, Onlinepark) wird nun lokales Know-How zugekauft und ein weiterer Schritt unternommen, in Deutschland flächendeckend aktiv zu werden. Mit Kunden wie Karstadt, Daimler Benz und Burda ist Pixelpark ein Pionier der deutschen Multimediaszene, dessen Tätigkeitsgebiet sich von POI-Terminals und CD-ROMs kürzlich auf Online-Anwendungen ausweitete. In Folge der Partnerschaft wird der grafische Internet-Dienst "Wildpark" auf AOL übertragen, außerdem unterstützt Pixelpark andere Third-Party-Inhaltsanbieter bei der Gestaltung ihrer AOL-Dienste.**

# REISENDE IM DATENSTROM

## 9. Teil: Kunst im WWW

Als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, beschränkte sich die grafische Pracht auf schlichte ASCII-Zeichen und biedere FTP-Informationen. Das änderte sich mit der Entwicklung des World-Wide-Web am CERN-Kernforschungszentrum in Genf. Mit Hilfe des der grafischen Browser-Oberfläche konnten Designer mit Online-Faible ihre Kunstwerke im globalen Dorf Internet präsentieren und gleichzeitig hypermedial (mit Links) verknüpfen.

Nicht nur Hardcore-Informatiker bereichern das Web mit einer unermeßlichen Bilderfülle, auch Liebhaber der klassischen Künste haben nun eine Chance, Rembrandt, Dali oder Michelangelo zu bewundern oder einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. Interessierte schauen im expandierenden "Web Museum Network" vorbei, das in Deutschland einen Mirror-Server betreibt (http://www.fhi-berlin.mpg.de/wm/).

Progressiven Cybercowboys können die gescannten Meisterwerke nur ein müdes Lächeln entlocken – sie wollen Kunstwerke, die nicht auf der Staffelei entstanden sind, sondern die an Supercomputern speziell für die digitale Verbreitung erschaffen wurden. Das WWW bietet in dieser Richtung unüberschaubare Datenmengen, die sich täglich vermehren – kein MAN!AC-Leben reicht aus, um alle Bilder betrachten zu können, die mittlerweile ganze Terabyte-Platten der WWW-Server belegen. Einen Auschnitt zeigen wir Euch auf dieser Seite. Besonders Raytracing-Bilder sind in den Datennetzen überall zu finden. Kein Wunder, kann man doch mit professionellen Raytracing-Programmen phantasievolle Objekte oder ganze Welt-Räume berechnen, die so nie in der Realität auftreten.

Ein guter Ausgangspunkt für die Jagd nach Computerbildern ist der Yahoo-Server, der allein unter der Rubrik "Arts/Computer Generated" 334 Einträge führt – Tendenz steigend. In der Web Launch-Rubrik machte der populäre Suchdienst auf das "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online" aufmerksam (http:// www.fivaonline.com) Das erste Ereignis dieser Art findet vom 9. Oktober bis 1. Dezember statt und bietet Euch die Möglichkeit, die ausgestellten Kunstwerke zu bewerten. Die interaktiven Kreationen machen aber nur Sinn, wenn Ihr mit mindestens 28 KBit pro Sekunde ins Web startet. Die Möglichkeit, an einer Verlosung teilzunehmen, habt Ihr in jedem Fall – die Preise werden von Sponsoren wie Adobe gestellt, dessen Grafik-Tools ("Photoshop") auch von uns genutzt werden (http:// www.adobe.com).

Die "Digital Fine Art Gallery" ist ein kostenloser Service für Computer-Künstler,die mit digitalen Medien arbeiten. Von den Schöpfern freigebene Werke werden Euch hier gezeigt. Dabei stellen die Betreiber des Servers hohe Ansprüche an Qualität und Inhalt. Entscheidet selbst, ob Ihr diese Ansichten teilt (http://www.webcom.com/~planet/ art/gallery.html).




Die "Digital Fine Arts Gallery" hält nicht nur gescannte Photos für Euch bereit, auch reinrassige Computer-Künstler wie Osku Penttinen aus Canada (oben) stellen ihre Kreationen zur Schau. Von Raytracing-Bildern bis abstrakten Gebilden ist alles vorhanden.




Die Begrüßungsseite des "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online". Das Logo könnt Ihr Euch als digitale Postkarte im PDF-Format downloaden – zur Darstellung benötigt Ihr zusätzlich noch den Acrobat Reader. Ein Link führt Euch zum Download der Freeware-Version 2.01.

## NAMCO IM NETZ




Wer auf Namcos WWW-Seiten Japan-Infos oder aktuelle Automaten-Tips erwartet, wird enttäuscht. Wir hoffen, daß die Seiten noch erweitert werden. Stattdessen findet Ihr auf dem amerikanischen Server zahlreiche Bildschirmfotos, FAQs und Testzitate zu Playstation- und Super-Nintendo-Spielen. Für Prügelfans interessant ist die optisch aufwendige Info-Seite zu "Weaponlord", das wir auf Seite 46 testen. Die Gif- und JPEG-Bilder sind gut. Falls Ihr auf eine Tekken-Fightercollage gewartet habt, ist die URL http://www.namco.com/ das ideale Online-Reiseziel.

# LASER CINEMA

## LASERDISC
### OUTBREAK



Skrupellose Tierhändler schleppen einen Virus in die Vereinigten Staaten: Die Krankheit wird durch die Luft übertragen und zersetzt binnen weniger Tage die Organe. Virus-Spezialist Sam Daniels (Dustin Hoffmann) forscht in einer infizierten Kleinstadt nach dem Virenstamm. Petersens gnadenlos spannende Seuchen-Vision orientiert sich am realen Ebula-Virus. Nach dem Genuß der erstklassig abgemischten LD fürchtet man jeden Nieser.

Outbreak, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 128 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (1,85 zu 1), ca. 40 US-Dollar





## LASERDISC
### THE LION KING

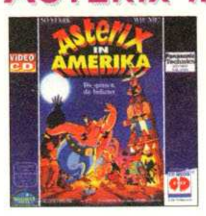
Löwen-Fiesling Scar hat es auf den Thron seines Bruders abgesehen. Die abtrünnige Raubkatze und ihre Hyänen-Schergen locken den König und seinen Sprößling in eine Gnu-Stampede: Der Löwen-Monarch wird von der Herde zertrampelt, Prinz Simba flüchtet in die Fremde. Während Simba unter der Obhut von Warzenschwein Pumba und Meerkatze Timoun zum stolzen Löwen heranwächst, verwüsten Scar und seine Hyänen das Königreich. Erst Jugendfreundin Marla und ein kauziger Affenschamane überreden den Thronfolger zum Kampf: Simba kehrt zum Königsfelsen zurück und bietet seinem Onkel die Stirn.

Disney folgt dem üblichen Erfolgsrezept und präsentiert optisch furiose Familienunterhaltung mit seichter Handlung. Zahlreiche Kameraschwenks unterstreichen traumhafte Savannen-Optik, Massenauftritte werden eindrucksvoll vom Computer unterstützt. Entgegen dem rasanten "Aladdin" drückt der Löwenkönig tüchtig auf die Tränendrüse, Humor und Action sind spärlich gesät. Die klischeehafte Story wird einfühlsam erzählt, trotz flacher Charaktere fühlt Ihr jede Minute mit. Für Disney-Sammler und Animations-Freaks ist die perfekt abgemischte THX-Version ein Pflichtkauf, zumal die Videokassette vorest eingezogen wurde: Disney versteckte in einer Staubwolke das Wörtchen "Sex". Die subtile Geheimbotschaft stellt das saubere Idealbild von Disney-Filmen in Frage, derzeit prozessieren brave Amerikaner gegen den Medienriesen.



The Lion King, NTSC, zwei Seiten CLV, Widescreen (1,85 zu 1), 88 Minuten, Dolby Surround, THX, AC-3, Erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237

## VIDEO-CD
### ASTERIX IN AMERIKA



Im siebten Asterix-Film verschlägt es die Gallier nach Amerika: Asterix, Obelix und Idefix fahnden nach dem entführten Miraculix, der von den Römern an das "Ende der Welt" verfrachtet wurde. Zeichnerisch übertrifft der unterhaltsame Comic alle bisherigen Episoden – nicht zuletzt dank modernster Computergrafik bei den spektakulären Seenot-Szenen. Insgesamt ein guter Film, jedoch in erschreckend schlechter MPEG-Qualität.

Asterix in Amerika, PAL, zwei Video-CDs, 85 Minuten, Widescreen, ca. 50 Mark

## VIDEO-CD
### BEGEGNUNGEN



Vincent und Sally gelten als Traumpaar, doch als der erfolgreiche Architekt auf Olivia (Lolita Davidovitch) trifft, droht ihrer Ehe das Aus: Vincent ist zwischen der heißblütigen Journalistin und seiner Familie hin- und hergerissen – als er endlich einen Entschluß faßt, passiert etwas Furchtbares. Packend erzähltes Liebes-Drama mit guter, jedoch unharmonischer Besetzung (Richard Gere & Sharon Stone). Die Bildqualität ist ansprechend.

Begegnungen (Intersection), PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Widescreen, Dolby Surround, 95 Minuten, ca. 40 Mark

## LASERDISC
### LEGEND



Roberts Geheimtip für alle Fantasy-Fans: Tom Cruise mimt in seinem Kinodebüt den Waldbewohner Jack und kämpft an der Seite einer süßen Prinzessin (Mia Sarah) und einer Koboldschar gegen den Fürsten der Finsternis (Tim Curry). Statt dem gigantischen Jerry-Goldsmith-Score gibt's leider nur dürftig abgemischte Syntho-Musik von Tangerine Dream. Ridley Scott präsentiert perfekte Märchen-Kost in oppulenten Bildern.

Legend, NTSC, zwei Seiten CLV, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 92 Minuten, ca. 100 Mark

## VIDEO-CD
### FORREST GUMP



Die sechs Oscar-Auszeichnungen erhielt "Forrest Gump" zurecht: Witzig, sensibel und intelligent inszenierte Robert Zemeckis die Lebensgeschichte eines ungewöhnlichen Mannes, der sich trotz aller Widrigkeiten tapfer durchs Leben schlägt. Sollte es eines filmischen Beweises bedürfen, daß Weisheit nicht vom IQ abhängt, dann liegt er jetzt vor. Ein liebevolles und ergreifendes Meisterwerk in erfreulich guter MPEG-Qualität.

Forrest Gump, PAL, zwei Video-CDs, Dolby Surround 137 Minuten, Vollbild, ab 12 Jahren, ca. 40 Mark



# LAST RESORT

**500 MARK** KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"**
**WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING**

## WIPEOUT

PS

Im Geheimdienst Ihrer Majestät: Ingo hat die geheimen Unterlagen der "wipEout"-Designer gesichtet und uns ein paar interessante Cheats zukommen lassen. Mittels hochkomplizierter Joypad-Kombos (alle Tasten gleichzeitig!) könnt Ihr neben dem versteckten "Firestar"-Kurs auch die "Rapier"-Class direkt anwählen. Diese superschnelle Liga erreicht Ihr sonst nur, wenn Ihr die "Venom"-Class geschafft habt.




Firestar: Auf "One Player"-Option R1, L1, ▶, START, ■, ●, dann X




Rapier-Class: Auf "One Player"-Option R2, L2, ◀, START, SELECT, dann X

## KILLER INSTINCT

SN

Wollt Ihr Eure niederen Instinkte befriedigen und die gerenderte Prügel-Clique von Nintendos "Killer Instinct" erbarmungslos aufmischen? Dann seid Ihr reif für den "Eydol"-Cheat. Blutrünstige Profikiller spielen mit nebenstehendem Trick den zweiköpfigen "Killer Instinct"-Obermotz und schlagen sich auf die Seite des korrupten Konzerns Ultratech.




Wählt in der Charakterauswahl Cinder und wartet das Einleitungsbild ab.




Haltet das Steuerkreuz nach rechts und drückt L, R, X, B, Y, A.

## PANZER DRAGOON

Wenn Ihr Euch die beiden Abspänne des Drachen-Spektakels ansehen wollt, folgt Ihr der Kombination von Joe Shanel aus München: Den ersten Abspann wählt Ihr, indem Ihr im Hauptmenü ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ←, →, ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, ← eingebt. Die Wolkenflugsequenz dürft Ihr genießen, wenn Ihr ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, →, ←, → eingebt.

**↑ ↑ ↓ ↓ → → ← → ↓ ↓ ↑ ↓ ← ← → ←**
**↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ← ↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →**

## SHINOBI X

Auch beim jüngsten Shinobi-Abenteuer weiß Joe Shanel Rat: Wer 99 Leben braucht, geht im Hauptmenü auf "Game Start" und gibt A, Z, B, Y, C, X und START ein. Den "Expert-Modus" erreicht Ihr, indem Ihr wieder auf "Game Start" A, B, C, B, A und START eingebt. Jetzt beginnt Ihr mit einem Leben, einer Energieanzeige und null Continues. Glatte 999 Shuriken bekommt, wer im Options-Menü "Shuriken" anwählt, L und R gedrückt hält und C, A, B betätigt.
Wollt Ihr Euch die FMV-Szenen reinziehen, drückt Ihr während der Intro-Sequenz die Tasten C, X, B, Y, A, Z und START. Geskippt werden die einzelnen Eastern-Szenen mit START.

## SLAM'N JAM

Wenn Eure Spieler mit großen Köpfen oder kleinen Körpern (oder beidem) antreten sollen, drückt Ihr im Screen, der vor Beginn des Matches erscheint, die folgenden Knöpfe so schnell wie möglich:
Große Köpfe: L
Kleine Spieler: R
Beides zusammen: L und R

## MYST

Wie Ihr Euch die FMV-Sequenz "Making of Myst" anschaut, hat uns Marco Zingelmann aus Fockbek verraten. Im Titelbild drückt Ihr:

**A → ← START**

## DAYTONA USA

Wenn Ihr Euer Fahrzeug im Vorspann ohne Räder sehen wollt, startet Ihr ein normales Spiel und drückt beim Boxenstop A, B, C und START gleichzeitig, bevor die neuen Reifen aufgezogen sind.

**A + B + C + START**

## ASTAL

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, gelangt Ihr in den "Secret Mode", der sich aber auch mittels eines Joypad-Codes von Matthias Wißnet aus München einschalten läßt: Drückt Ihr auf dem zweiten Joypad ←, →, ←, →, ↑, ↓, L, R und START, startet Ihr mit 99 Leben und könnt Euch alle Musikstücke des Spiels einzeln anhören. Ist der "Secret Mode" aktiviert, könnt Ihr zusätzlich die Levelanwahl einschalten. Drückt dazu im Titelbild ↑, ↓, ←, →, L, R, A, Y, C, Z, B und X. Wollt Ihr Euch einfach nur unverwundbar machen, gebt Ihr im Pause-Modus ↑, Y, ←, A, ↓, B, →, C ein. Danach könnt Ihr durch alle Gegner hindurchgehen – soweit Ihr den Cheat in jedem Level wiederholt.

**← → ← → ↑ ↓ L R START**
**↑ ↓ ← → L R A Y C Z B X**
**↑ Y ← A ↓ B → C**

## WATERWORLD

Neben den Mega-Drive-Codes verraten wir Euch natürlich auch die Buchstabenkombinationen für die Super-Nintendo-Fassung des Abenteuerfilms.

| | |
|---|---|
| Atoll 1 | HQSVP |
| Atoll 2 | HKFBM |
| Atoll 3 | QJWLX |
| Atoll 4 | YTWKN |
| Atoll 5 | QKSVC |
| Atoll 6 | QHHJS |
| Atoll 7 | WWKJQ |

## PUZZLE BOBBLE

Zahlreiche Leser haben uns die komplette Paßcode-Hirarchie zum jüngsten Knobelspiel-Erfolg des "Bubble Bobble"-Erfinder geschickt. Hier eine kleine Auswahl.

| | | |
|---|---|---|
| 7S9L#7 | QR5T6$ | 6#RN!5 |
| #R$7LQ | XKFGOX | TTPL7! |
| LQRQ#7 | L775L7 | KVGJOG |
| W3KWF2 | G4JVG3 | N#6T6M |
| DOV42C | CFKGGX | $OW$?2 |
| #DHZ42 | GSM7## | 923HWZ |
| 4QT#NS | 3M!R6? | HSST6$ |
| $B42K4 | QBG2T2 | LG4CZF |
| V#SMT9 | ZN7?ZP | SX0ZVG |
| O#SMT9 | LHSTRP | 3TGGJJ |
| !DR5#! | NKD4PP | 9DL6RP |
| RH955# | P3L6RP | RH955# |
| W#32HW | Q4##Q! | J5KK2H |
| R2LWT$ | OPGWK4 | TGP72# |
| T3PV#S | QJ53M? | 53QM57 |
| QKMLM? | ?5XWZ2 | N5WWZZ |
| 2F!!!# | 42LRTT | $9D442 |

## PUTTY SQUAD

Marko Nowack aus Pulheim hat uns verraten, wie Ihr bei "Putty Squad" unendlich viele Leben kassiert und per SELECT in den nächsten Level huscht. Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und gebt die folgende Tastenkombination ein:

**R A L L Y**

## WATERWORLD

Direkt vom Distributor Laguna haben wir die Paßcodes zur Umsetzung des teuersten Films aller Zeiten erhalten.

| | |
|---|---|
| Atoll Serina | CXRKGTBHKG |
| Atoll Merylla | GFTKKTWTFG |
| Atoll Carona | CLLKXTRDDG |
| Atoll Terana | LGDKTTKMLG |
| Atoll Alina | GCXGRTBWHK |
| Atoll Hala | LBGGMTTPMK |
| Atoll Carala | ZLLGFTCZDK |
| Atoll Sala | LFDGHTQGLK |
| Atoll Azura | RTWGZTBFCK |
| Atoll Kora | MCHTWTRWXX |

# KING OF FIGHTERS '95

Daniel Aarden aus Dollern verzichtet ungern auf die vorzeigbare Oberweite von Mai Shiranui und die rote Farbe, die's nur in der japanischen Fassung gibt. Um beides wieder einzuschalten, wählt Ihr im Hauptmenü das "Demo Game" an und wartet, bis die High-Score-Liste erscheint. Dann haltet Ihr auf dem ersten Joyboard A und D gedrückt, auf dem zweiten B und C.

**1. Board: A + D, 2. Board: B + C**

# FATAL FURY 3

Im Versus-Mode könnt Ihr mit Kämpfer-Miniaturen antreten! Nachdem Ihr die beiden Spielfiguren angewählt habt, haltet Ihr die Buttons B und C auf beiden Joyboards gedrückt bis die Meldung "Now Loading" verschwindet und der Kampf beginnt. Schon schrumpfen Eure Spielfiguren auf Stecknadelgröße.

**B + C**

# SUPERMAN

In "Death and Return of Superman" stecken zwei nützliche Cheats, die Ihr jeweils im Sound-Menü anwählt. Um während des Spiels fünf Spezialattacken und einen neuen Energiebalken einzuheimsen, spielt Ihr im Soundmenü die Tracks 0B, 29, 2C und 05 ab. Im Spiel drückt Ihr dann A, B, X und Y gleichzeitig. Wenn Ihr einen Level überspringen wollt, betätigt Ihr A, B, X, Y und SELECT gleichzeitig.

**A + B + X + Y**
**A + B + X + Y + SELECT**

# BATMAN & ROBIN

Die "Adventures of Batman & Robin" gehören zu den schwierigsten Spielen, die die Mega-Drive-Palette zu bieten hat. Kommt Ihr in einer Spielstufe nicht mehr weiter, könnt Ihr mit einer einfachen Kombination in den nächsten Level springen. Dazu schaltet Ihr in den Pause-Modus und gebt ein:

**B A ↓ B A ↓ ← ↑ C**



# DEMO-CD

Die Demo-CD, die Ihr zusammen mit der deutschen Playstation erhaltet, enthält unter der Rubrik "Tech" einen animierten Dinosaurier. Mit den Feuerknöpfen könnt Ihr die Urechse bewegen oder um sie herum rotieren. Über die Zoom-Funktion informiert Euch die Anleitung aber nicht. Martin Kieler aus Mannheim hat uns geschrieben, daß Ihr durch Druck auf die L1 Taste zusammen mit ▲ oder X heranzoomt, mit R1 wegzoomt.

# EARTHWORM JIM

Claudius Decius-Wolff spielt immer noch den ersten Teil des Erdwurm-Spektakels und hat uns ein paar neue Codes geschickt. Damit wir die Liste endlich komplett haben, drucken wir auch alle anderen bekannten Kombinationen ab. Alle werden im Pause-Modus eingegeben.

**Fun Code**
Y, A, B, B, A, Y, A, B
**Scan-Modus**
A, X, A, X, A, A, A, A
**1.000 Schuß**
A + X, B, A, B, X, X, X, X
**Debug Menü**
A + ←, B, X, A, A, B, X, A
**Level Skip**
A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, X + A
**Extraleben**
B + X, B, B, B, A, A, X, A
**Energie aufladen**
A + X, B, A, B, B, X + Y, B, A
**Plasma Power-Up**
A + X, B, B, A, A, X, B, L + R
**Extra Continue**
Y + X, B, Y, B, X, B, X, X
**"Level 5"**
A + B, B + X, X + Y, ←, ←, →, ←, →
**"For Pete's Sake"**
A, B, X, A, B, X, A, B + R
**"Buttville"**
A, X, ←, ←, X + Y, ↑, ↓, ←
**"Andy Asteroids"**
L + A, A, R + A, A, B, B, X, B
**"Who turned the light out?"**
A, B, ↑ + Y, ↑ + Y, ←, →, ←, →

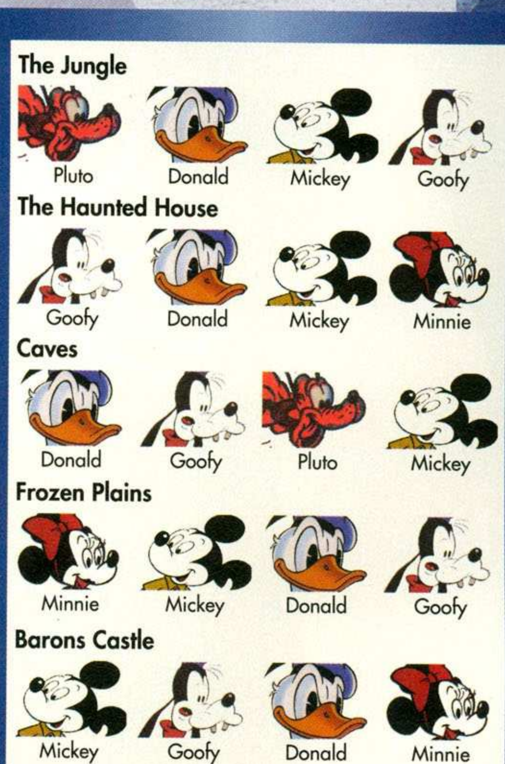
# MEGA MAN X²

Eine "kleine" Auswahl an Paßcodes hat uns Frank Glaser von Laguna zukommen lassen. Wer die komplette Paßwort-Hierarchie erspielt hat, kann sie uns trotzdem noch zuschicken.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6545 | 3835 | 3835 | 3838 |
| 6884 | 8286 | 8286 | 1256 |
| 3741 | 3841 | 3841 | 3834 |
| 4251 | 1426 | 3626 | 3413 |
| 5838 | 4818 | 5855 | 5852 |
| 1713 | 5273 | 1716 | 7286 |
| 3854 | 3144 | 3884 | 3884 |
| 3711 | 7431 | 3672 | 3626 |
| 2867 | 3876 | 5572 | 2867 |
| 6133 | 3163 | 7367 | 6153 |
| 3428 | 3788 | 3388 | 3528 |
| 7681 | 3451 | 3226 | 7681 |

# MICKEY & MINNIE

David und Dominik Rosse aus Bornheim haben sich viel Mühe bei den Paßwörtern zu "Asterix & Obelix" gegeben...





# NEXT TIME 1 96

## MAN!AC NO. 1 ERSCHEINT AM 6.12.95

## TEST & TIPS: VIRTUA FIGHTER 2

Kann Sega die starken Playstation-Prügler von der Matte boxen? Im Dezember nehmen wir nicht nur "Sega Rally", sondern auch die Prügelfortsetzung des Jahres unter die strenge MAN!AC-Lupe. Gleichzeitig verraten wir Euch die wichtigsten Spezialschläge und schmetternsten Attacken.

## DIE SPIELE DES JAHRES

Damit Ihr beim Aufstellen des Wunschzettels nicht ins Grübeln geratet: Unter allen erhältlichen 16- und 32-Bit-Produkten küren wir in diesem Jahresrückblick die absolut spannendsten Titel jeder Spielegattung.

## 600 MBYTE FÜR DEN JAGUAR

Ab jetzt ist auch Ataris Jaguar eine CD-ROM-Konsole. Wir haben den Hardware-Zusatz getestet und stellen Euch im nächsten Monat die ersten CD-Spiele vor. Unter anderem im Test: Eclipse' Exklusiv-Produktion "Iron Soldier 2".

## SOFTWARE-VORSCHAU 1996

Das neue Jahr steht vor der Tür, hektisch arbeiten die Entwickler an kommenden Highlights: Wir berichten über die 3D-Spiele von Neon, Konamis "Project Overkill" und andere 16-Bit- und Next-Generation-Titel.

## BIG MOUTH

Modem-Manie bei allen Herstellern: Philips wird sein CDi-Modem 1996 ausliefern, Nintendo arbeitet mit Square an einem ähnlichen Gerät für das Ultra 64. Jetzt konkretisiert auch Sega seine Online-Pläne (siehe MAN!AC 11/95): 300.000 Spezial-Modems für den Saturn sollen zwischen der Markteinführung im Frühjahr 1996 und 1997 für umgerechnet 300 Mark (20.000 Yen) verkauft werden. Wann das Gerät in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt --- Alle MAN!ACs, die bereits im WWW surfen, sollten ab dem 28.11. nach den Stichworten Maniac (ohne "!") und Ultra 64 Ausschau halten – wir berichten online von der Shoshinkai-Messe in Tokio.


Saturn
Spiel
des
Jahres
1995

9 von 10 Männern stecken sich gerne etwas an.

Theme Park. Für hohes Spielfieber und totale Ansteckung.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

# Theme Park.
# Vorsicht, ansteckend!

Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park: Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig Spaß, hat aber Folgen: 45 ° Fieber und die totale Sucht! Zitat Nintendo Fun Vision 7/95: „Wer kreativ ist, wird viele Nächte vor dem Bildschirm verbringen." Und Total 7/95 meint: „Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung, viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1–."




Distributed by

